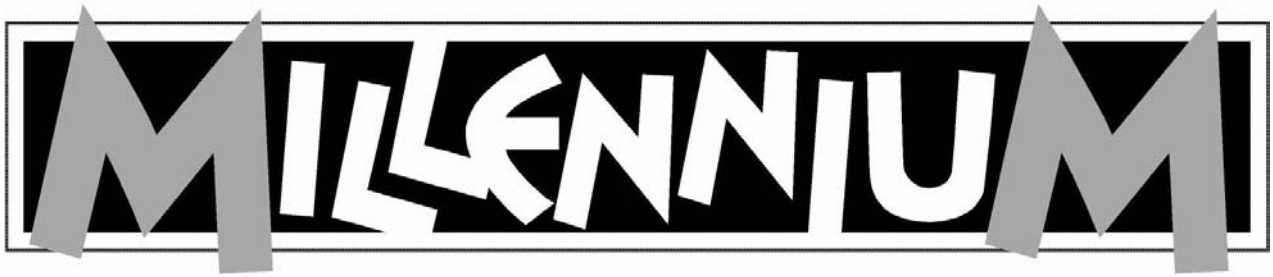


ORION 2000

Bedienungsanleitung

BATTERIEN EINLEGEN:

- Legen Sie das Gerät mit der Rückseite nach oben auf eine flache Unterlage (z.B. einen Tisch).
- Öffnen Sie das Batteriefach, indem Sie mit auf den Verschluß drücken und die Klappe hochheben.
- Wenn Sie die Batterien einlegen, achten Sie sorgfältig darauf, daß die Plus-Pole jeder einzelnen Batterie an den + Zeichen innerhalb des Batteriefachs anliegen.
- Schließen Sie den Deckel des Batteriefachs.

WICHTIGE HINWEISE:

- BITTE NUR BATTERIEN DES EMPFOHLENEN TYPS (**4 X AA**) UND KEINESFALLS ALTE UND NEUE BATTERIEN ZUSAMMEN VERWENDEN.
- BITTE **KEINE AUFLADBAREN BATTERIEN** (NICD) VERWENDEN..
- BATTERIEN SOLLTEN NUR VON ERWACHSENEN EINGELEGT WERDEN.
- BATTERIEN AUSSCHLIEßLICH MIT DER **RICHTIGEN POLARITÄT** (+ ODER –) EINLEGEN.
- LEERE BATTERIEN SIND BALDMÖGLICH ZU ENTFERNEN
- DIE BATTERIEKLEMMEN DÜRFEN NIEMALS KURZGESCHLOSSEN WERDEN.
- BITTE WERFEN SIE VERBRAUCHTE BATTERIEN NICHT EINFACH IN DEN HAUSMÜLL, SONDERN GEBEN DIESE AN EINER VERWERTUNGSSTELLE FÜR SONDERMÜLL AB. HELFEN SIE MIT, DIE UMWELT ZU SCHONEN!

Inhaltsverzeichnis

1.	Kurzanleitung für den ORION 2000	5
1.1	Schachspielen mit dem Computer	5
1.2	Dame spielen mit dem Computer	9
1.3	Die Tasten und ihre Funktionen	11
1.4	Symbole des LCD-Displays	13
1.5	Spielmodi und Funktionen des ORION 2000	14
1.5.1	Verschiedene Modi für Schach auswählen	14
1.5.2	Eine Spielstufe auswählen (Schach)	15
1.5.3	Eine Schachposition eingeben	15
1.5.4	Weltmeisterpartien aus der Datenbank auswählen	16
1.5.5	Übungsmodus für Schach auswählen	16
1.5.6	Spielmodus für Dame auswählen	17
2.	Die Schachregeln	18
2.1	Das Schachbrett	18
2.2.	Gangart der Figuren	19
2.2.1	Der König	19
2.2.2	Der Turm	20
2.2.3	Der Läufer	21
2.2.4	Die Dame	21
2.2.5	Der Springer	22
2.2.6	Der Bauer	22
2.3	Zug- und Schlagrecht der einzelnen Figuren	24
2.4	Ziel des Schachspiels	24
2.5	Sonderregeln	25
2.5.1	Die Rochade	25
2.5.2	Das Schlagen en passant	26
2.6	Hinweise für Anfänger des Schachspiels	27
2.6.1	Der Wert der Figuren	28
2.6.2	Allgemeine Tipps und Hinweise	28
3.	Grundlegende Funktionen des ORION 2000	30
3.1	Inbetriebnahme	30
3.2	Neues Spiel	31
4.	Die Schachfiguren in der Grundaufstellung	31
5.	Die Notation der Schachzüge	32
6.	Wie man Züge eingibt und ausführt	32
7.	Der Computer zieht	33
8.	Einhaltung der Schachregeln	35
9.	Fehleingaben	35
10.	Die Lehrer-Funktion	36
10.1	Warnungen vor Fehlern	36
10.2	Warnungen vor Drohungen	37
11.	Spezielle Züge	38
11.1.	Der Computer schlägt eine Figur	38
11.2	En Passant schlagen	38
11.3	Bauernumwandlung	38
11.4	Rochade	40
12.	Züge zurücknehmen	41
13.	Schach und Schachmatt - das Ende einer Partie	42
14.	Neues Spiel	43
15.	Tipps für Anfänger	43
15.1	Das Übungsprogramm für Schach	43
15.2	Anzeige der legalen Spielzüge	45
16.	Computer unterbrechen und Seiten wechseln	46
16.1	Zugberechnung unterbrechen	46
16.2	Seitenwechsel	46
17.	Stellungskontrolle	46

18.	Die Spielstufen	47
18.1	Einteilung der Spielstufen	47
18.2	Anzeige der Spielstufen	48
18.3	Spielstufe wechseln	49
18.4	Die Bedenkzeiten	51
18.5	Schnellschach - das “schnelle Spiel”	51
19.	Der Wertungsmodus: Bewertung Ihrer Züge	52
20.	Ihre Wertungszahl	53
20.1	Anzeige der Wertungszahl	53
20.2	Die Bedeutung der Wertungszahl	54
21.	Stellungsbewertung	55
22.	Der Schiedsrichter-Modus	55
23.	Tipps und Vorschläge vom Computer	56
24.	Der Aufbau-Modus (Stellungseingabe)	56
24.1	Brett leeren und Positionen eingeben	56
24.2	Illegale Positionen und Fehleranzeigen	58
25.	Der Problem-Modus	59
26.	Spielstile	59
27.	Berühmte Weltmeisterpartien	60
28.	Tonsignale	64
29.	Abschalten und Speichern	64
30.	Das Damespiel	65
30.1	Die Regeln des Spiels	65
30.2.	Tipps und Hinweise für Anfänger	69
31.	Eine Partie Dame beginnen	72
32.	Die Damesteine in der Grundaufstellung	73
33.	Die Notation der Spielzüge	73
34.	Spielzüge ausführen	74
35.	Der Zug des Computers	74
36.	Die Dame-Regeln beachten	75
37.	Fehlermeldungen	75
38.	Spezielle Züge	75
38.1	Schlagzüge	75
38.2	Mehrere Schlagzüge hintereinander	75
38.3	Eine Dame holen	76
39.	Das gewonnene Spiel	76
40.	Neue Partie Dame	76
41.	Computer unterbrechen und Seitenwechsel	77
42.	Spielstufen für Dame	77
43.	Stellungsüberprüfung	78
44.	Züge zurücknehmen	78
45.	Der Signalton	79
46.	Spiel unterbrechen und speichern	79
47.	Das Dame-Übungsprogramm	80
48.	Häufige Problemfälle und Ihre Lösung	83
48.1	Die LCD-Anzeige zeigt keine Informationen	83
48.2	Der Computer macht keinen Zug	83
48.3	Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht	84
48.4	Kennen Sie wirklich alle Regeln?	85
48.5	Der Computer macht “illegale Züge”	86
48.6	Sie hören keinen Ton	86
48.7	Der RESET Schalter	86
49	Anhang: Weltmeisterpartien	87

1. Kurzanleitung für den ORION 2000

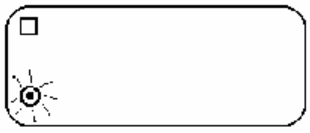
1.1 Schachspielen mit dem Computer

Die folgende Kurzanleitung informiert Sie über die wichtigsten Grundfunktionen Ihres neu erworbenen Computers. Sie sollten sich auf jeden Fall die Zeit nehmen, sich anhand der Bedienungsanleitung über alle Möglichkeiten und Funktionen Ihres Computers zu informieren. Dazu ist es unerläßlich, die beiliegende Anleitung sorgfältig zu studieren.

SCHACHREGELN Falls Sie die Schachregeln noch nicht kennen, können Sie diese im Abschnitt *Die Schachregeln* der Bedienungsanleitung ansehen und üben. Bitte achten Sie unbedingt darauf, daß sich der Computer strikt an den offiziellen FIDE-Regeln des internationalen Schachverbandes orientiert. Falls Sie der Ansicht sein sollten, daß Ihr Computer einen illegalen Zug macht oder gar "betrügt", schauen Sie bitte noch einmal genau in den Schachregeln nach. Insbesondere bei Sonderzügen wie z.B. dem *EN PASSANT*, u.s.w. kommt es manchmal zu Mißverständnissen.

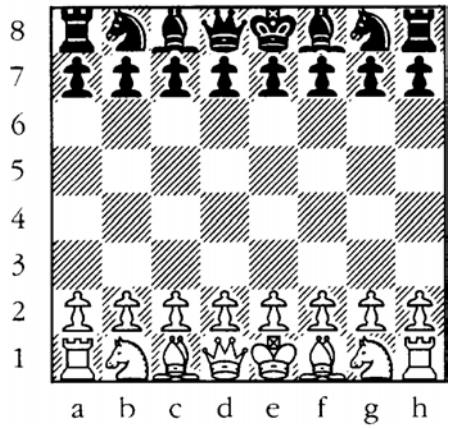
BATTERIEN EINLEGEN Die Energieversorgung des Computers erfolgt mit handelsüblichen Batterien (4 x Typ AA). Das Batteriefach befindet auf der Rückseite des Computers. Auf dem Batteriefach finden Sie die genaue Bezeichnung des benötigten Batterietyps. Achten Sie beim Einsetzen der Batterien darauf, daß das zugespitzte Endstück der Batterie mit der positiven Spannung in Richtung der mit dem Zeichen "+" markierten Klemme eingelegt wird. Wenn die Batterien korrekt eingelegt wurden und die Energieversorgung des Computers funktioniert, zeigt der Computer seine Betriebsbereitschaft jetzt mit einem dreifachen, ansteigenden Tonsignal an.

Auf der LCD-Anzeige zeigt der Computer vielfältige Informationen an. In der linken oberen Ecke der Anzeige sollte nach dem ersten Start ein kleines Feldsymbol erscheinen. Unter diesem Feldsymbol erscheint ein kreisförmiges, konstant blinkendes Symbol.



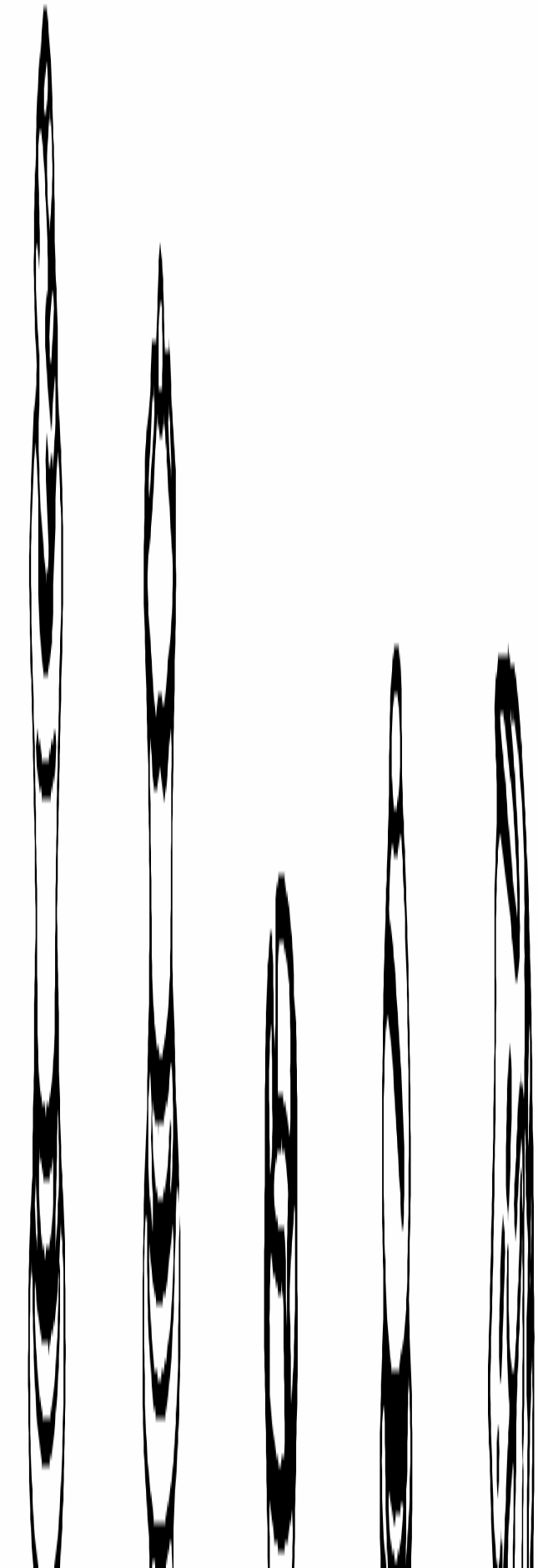
HINWEIS: Sollten die beschriebenen Anzeigen nach dem Einsetzen der Batterien nicht im Display erscheinen, drücken Sie die **RESET-TASTE** auf der Unterseite des Computers. Nehmen Sie dazu einen dünnen, spitzen Gegenstand und drücken Sie in die mit **RESET** gekennzeichnete Öffnung auf der Rückseite des Computers.

FIGUREN AUFSTELLEN Stellen Sie die Figuren in der Grundstellung auf dem Brett des Computers auf. Die weißen Steine sollten zu Beginn auf Ihrer Seite und zu den Kontrolltasten hingewandt stehen.



Grundstellung einer Schachpartie

Für Neueinsteiger des Schachspiels finden Sie nachstehend eine Abbildung der Schachfiguren und der dazugehörigen Symbole.



König Dame Turm Läufer Springer Bauer

SPIEL STARTEN Der Computer teilt seine Züge und andere Informationen über das integrierte *Liquid Crystal Display* (LCD) mit. Das Feldsymbol in der linken oberen Ecke der Anzeige zeigt das Symbol für "Weiß" (□) an. Dies bedeutet, daß der Computer bereit ist, für Weiß einen Zug auszuführen. Sie können jetzt eine Partie starten. Wir empfehlen Ihnen, die erste Partie mit den weißen Figuren zu spielen.
Wenn Sie bereits einige Züge gespielt haben, und dann zum Ausgangszustand für Schach zurückkehren wollen, dann drücken Sie bitte **zweimal START**.

ZÜGE AUSFÜHREN Jedes Feld des Schachbretts ist mit einer Kombination aus einem Buchstaben und einer Ziffer eindeutig gekennzeichnet (z.B. E2). Wir bezeichnen diese Feldzuordnung auch als die **Koordinate** eines Feldes. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie mit der zu ziehenden Figur auf das Ausgangsfeld. Der Computer bestätigt die Eingabe mit einem kurzen Signalton und die Koordinaten des gedrückten Feldes werden im LCD-Display angezeigt.
Falls die Zugeingabe vom Computer nicht bestätigt wird, drücken Sie mit der Unterkante der Figur erneut auf das Ausgangsfeld des Schachbrettes.
Die Zugeingabe wird durch das Setzen der Figur auf dem Zielfeld abgeschlossen. Anschließend erscheint in der Anzeige das Symbol für Schwarz ■ und der Computer zeigt nun seinen Zug an, z.B.:

Zuganzeige des Computers im LCD-Display

Die blinkenden Koordinaten auf der linken Seite zeigen an, welche Figur der Computer ziehen möchte. Der Buchstabe und die Ziffer auf der rechten Seite geben Ihnen die Information, auf welches Feld die Figur gestellt werden soll. Sie müssen jetzt für den Computer dessen Zug ausführen. Drücken Sie dazu mit der angezeigten Figur auf das Ausgangsfeld. Ein kurzer Signalton ertönt und die Anzeige des Displays wechselt von dem Ausgangsfeld zu dem Zielfeld. Drücken Sie nun mit der zu ziehenden Figur des Computers auf das im Display angegebene Zielfeld und beenden damit die Zugeingabe für den Computer.

ANZEIGE VON FEHLERN UND WARNUNG VOR DROHUNGEN (*Lehrerfunktion*)
Es kommt häufig vor, daß nach einer abgeschlossenen Zugeingabe die Anzeige der Koordinaten für einige Sekunden stehenbleibt. In solchen Fällen hören Sie ein ansteigendes Tonsignal und in der Anzeige blinken die Koordinaten (Buchstabe und Ziffer) konstant. Dies bedeutet, daß der Computer einen fehlerhaften Zug des Anwenders reklamiert. Falls Sie sicher sind, daß der gewählte Zug korrekt ist, drücken Sie die Taste **MOVE→ >>**. Falls ein gespielter Zug zurückgenommen werden soll, finden Sie im

Abschnitt *Züge zurücknehmen* der Bedienungsanleitung eine genaue Beschreibung hierzu.

Es kann auch vorkommen, daß nach dem Ausführen eines Computerzuges ein absinkendes Tonsignal ertönt und die Zugkoordinaten des Computers in der LCD-Anzeige konstant aufblinken. Mit dieser Warnung gibt der Computer einen konkreten Hinweis, daß in der aktuellen Spielsituation eine Drohung existiert, z.B. ein Schachmatt oder ein Materialgewinn. In solchen Fällen sollten Sie Ihren nächsten Zug sehr genau überlegen, bevor Sie ihn in gewohnter Weise auf dem Schachbrett eingeben.

Falls Sie es vorziehen, ohne die Hinweise und Tips des Computers zu spielen, drücken Sie die ♋-Taste und dann die Taste **l/TUTOR**. Das im Normalfall in der linken unteren Ecke der Anzeige angezeigte Symbol ◎ wird jetzt ausgeblendet und der Computer wird prompt und ohne Tips für seinen Gegner antworten.

SCHLAGEN EINER FIGUR Um einen Schlagzug auszuführen, drücken Sie zuerst mit der zu ziehenden Figur auf das Ausgangsfeld. Entfernen Sie die gegnerische Figur vom Zielfeld und bewegen Sie Ihre Figur zum Zielfeld. Schließen Sie die Eingabe durch Drücken der Figur auf dem Zielfeld ab. Damit ist der Schlagzug für den Computer eingegeben und wird akzeptiert.

STELLUNGSKONTROLLE Manchmal kann es nützlich sein, den Standort der einzelnen Figuren auf dem Brett zu kontrollieren, z.B. nach der Eingabe von Mattproblemen. Diese Funktion wird in der Bedienungsanleitung im Abschnitt *Stellungsüberprüfung* ausführlich beschrieben.

SPEZIELLE ZÜGE Anfänger und unerfahrene Schachspieler haben häufig Probleme mit einigen Spezialzügen im Schach. Speziell die Regeln für das Schlagen EN PASSANT und die ROCHADE verursachen am Anfang einige Schwierigkeiten. Diese Spezialzüge sind – wie alle anderen Regeln auch – in der Bedienungsanleitung ausführlich erklärt. Achten Sie darauf, daß der Computer sich strikt an den offiziellen Regeln orientiert und natürlich auch diese Sonderzüge ausführt.

AUSSCHALTEN UND POSITIONSSPEICHER Falls Sie eine Partie unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie einfach die Taste **ON/OFF**. Der Computer speichert automatisch die aktuelle Position. Sie können die laufende Partie jederzeit nach dem erneuten Anschalten des Computers fortsetzen.

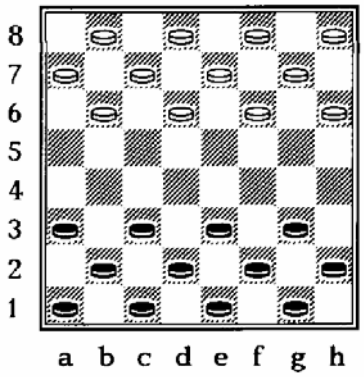
HINWEIS: Der Computer kann nicht ausgeschaltet werden, wenn er selber noch rechnet. Gleiches gilt für das Starten einer neuen Partie. Das Gerät kann also nur nach einem Computerzug abgeschaltet werden.

BATTERIENWECHSEL Falls der Computer instabil oder in nicht gewohnt zuverlässiger Weise reagiert, liegt dies in der Regel an den Batterien. Bevor Sie neue Batterien einsetzen, drücken Sie zunächst in die RESET-Öffnung auf der Unterseite des Gerätes. Hilft dies nicht, legen Sie wie oben beschrieben, neue Batterien ein, und betätigen dann nochmals den RESET-Schalter.

1.2 Dame spielen mit dem Computer

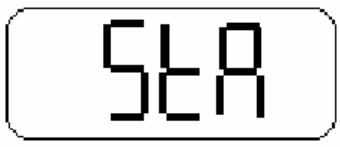
EIN SPIEL STARTEN Eine genaue Anleitung für das Einlegen der Batterien befindet sich am Anfang dieser Kurzanleitung.

SPIELSTEINE AUFSTELLEN Stellen Sie die Spielsteine analog zu der nachstehenden Abbildung in die Startposition.



Startposition für das Damespiel

SPIEL STARTEN Der Computer zeigt seine Züge und Spielinformationen über das LCD-Display an. Um eine Partie Dame zu starten, drücken Sie zuerst die Taste **START**. Im Display erscheint die Anzeige **StA**.



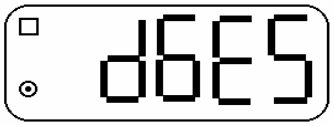
Nach Drücken der Königs-Symboltaste (zusätzlich mit dem Symbol ◎ gekennzeichnet), erscheint im Display:

Drücken Sie nun auf ein **beliebiges Feld** auf dem Schachbrett. Nun

erscheinen in der Anzeige die Symbole ◎ für Dame sowie zusätzlich für Schwarz ■, da beim Dame-Spiel - im Unterschied zum Schach! - immer **Schwarz beginnt.**

SPIELSTUFE EINSTELLEN Im Dame-Modus verfügt der Computer über insgesamt 15 verschiedene Spielstufen. Beim ersten Start des Computers ist immer die (schwächste) Stufe 1 aktiviert. Die Vorgehensweise zum Auswählen einer anderen Spielstufe ist in der beiliegenden Bedienungsanleitung ausführlich beschrieben (siehe Abschnitt 42).

ZÜGE AUSFÜHREN Die erste Partie sollten Sie mit den schwarzen Steinen spielen. Jedes Feld des Damebretts ist mit einer Kombination aus Buchstabe und Ziffer eindeutig zugeordnet (z.B. E3). Man bezeichnet die Felderzuordnung auch als Koordinaten. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie zuerst den Spielstein auf das Ausgangsfeld. Der Computer bestätigt die Eingabe mit einem kurzen ”Beep”-Tonsignal und die Koordinaten werden im Display angezeigt. Falls der Spielzug vom Computer nicht erkannt wird, drücken Sie bitte mit der Kante des Spielsteins auf das Ausgangsfeld. Um den Spielzug vollständig einzugeben, bewegen Sie den Spielstein zum Zielfeld und bestätigen die Zugeingabe durch Drücken des Steins auf dem Zielfeld. Nach korrekter Eingabe des Spielzuges erscheint das Symbol □ für Weiß im Display und der Computer zeigt seine Antwort im Display an. Ein Beispiel:



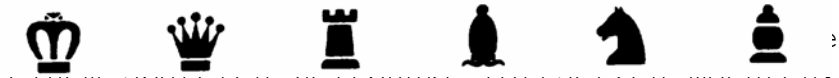
Beispiel für die Zuganzeige im LCD-Display

Über die blinkenden Koordinaten auf der linken Seite teilt der Computer das Ausgangsfeld seines Zuges mit. Nach dem Drücken des Spielsteins auf dieses Feld ertönt ein kurzer Signalton und die Anzeige des Ausgangsfeldes im Display hört auf, zu blinken. In der Anzeige zeigt der Computer jetzt auf der rechten Seite das Zielfeld durch konstantes Blinken an. Durch Drücken des Spielsteins auf dem Zielfeld wird die Zugeingabe für den Computer abgeschlossen.

SCHLAGZUG AUSFÜHREN Um einen Schlagzug auszuführen, drücken Sie zuerst das Ausgangsfeld des Spielsteins und anschließend das Zielfeld. Das Display zeigt jetzt das Feld des geschlagenen Steins durch konstantes Blinken gefolgt von dem Zeichen **0** an. Entfernen Sie die gegnerische Figur,und drücken Sie nochmals auf deren Feld.

DAME REGELN Die Regeln des Brettspiels Dame sind in der beiliegenden Bedienungsanleitung ausführlich erklärt. Der Computer orientiert sich strikt an den Regeln und akzeptiert keine illegalen Eingaben. Falls Sie der Ansicht sein sollten, daß der Computer ”illegale” Züge ausspielt, schauen Sie bitte

zunächst in dem Kapitel über die Spielregeln, speziell über die Schlagzüge, nach.

AUSSCHALTEN UND ST  unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie die Taste **ON/OFF**. Der Computer schaltet ab, "merkt" sich aber die aktuelle Brettposition. Um die Partie fortzusetzen, drücken Sie die Taste **ON/OFF**.

HINWEIS: Der Computer kann nicht ausgeschaltet werden, wenn er selbst noch rechnet. Gleiches gilt für das Starten einer neuen Partie. Das Gerät kann also ausschließlich nach einem Computerzug abgeschaltet werden.

1.3 Die Tasten und ihre Funktionen

Figurentasten: p k r b s l t d

Es gibt insgesamt sechs Tasten, die mit einem **Figurensymbol** (Schachsymbole) markiert sind. Durch Drücken der Taste mit dem Bauern-Symbol **b** teilt Ihnen der Computer zum Beispiel mit, auf welchen Feldern die Bauern stehen. Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn Sie eine Stellung oder ein Mattproblem in den Computer eingeben wollen. Drücken Sie jeweils die entsprechende Figurentaste, bevor Sie eine Figur auf das gewünschte Feld stellen.
Durch Drücken der Tasten **START** und **König** k/◎ gelangen Sie in den Modus für das Damespiel. Im Damemodus können Sie mit der Bauern-Taste die Position der normalen Spielsteine abrufen, die Taste **König** k/◎ zeigt dagegen die Position der Damen an.
Einige der Figurentasten haben zusätzliche Funktionen (siehe dazu den Absatz ♋ -Taste).

POSITION Drücken Sie die Taste **POSITION**, um in den Eingabemodus für Positionen (z.B. Mattprobleme) zu gelangen. Diese Funktion ermöglicht es, eine Stellung zu verändern oder neu einzugeben. Sie steht nur für Schach zur Verfügung.

♋ Mit diesem ♋ Symbol wird die **Umschalt-Taste** bezeichnet, mit deren Hilfe Sie zwischen verschiedenen Alternativen (daher die Display-Anzeige **ALt**) wählen können.

- Die Tastenkombination ♋ und **t/STYLE** erlaubt Ihnen, den Spielstil des Computers auszuwählen. Siehe dazu Kapitel 26.
- Die Tastenkombination ♋ und **l/TUTOR** ermöglicht Ihnen, die Lehrer-Funktion (Warnung vor Fehlern oder Drohungen) aus- oder einzuschalten. Näheres dazu in Kapitel 10.
- Die Tastenkombination ♋ und **s/SOUND**

ermöglicht die Aus- oder Einschaltung des Tonsignals. (Dies ist übrigens die einzige Funktion der Taste ♋ im Dame-Modus.)

- Die Tastenkombination ♋ und **b/HINT** erlaubt Ihnen, auf Wunsch einen Zugvorschlag (Tipp) vom Computer zu erhalten. Siehe dazu Kapitel 23.
- Im Modus für die **Stellungseingabe** können Sie mit Hilfe der ♋ -Taste zwischen den weißen und schwarzen Steinen wechseln.
- Wenn Sie eine Spielstufe auswählen, schaltet die ♋ -Taste zwischen Zeitbegrenzung für Weiß bzw. Schwarz um. Siehe dazu Kapitel 18.

?⇔? Die "Wohin/Warum?" Taste ist vor allem für Anfänger nützlich. Wenn Sie am Zug sind und zunächst diese Taste und anschließend eine Ihrer Figuren auf deren Feld drücken, dann können Sie mit Hilfe des Computers herausfinden, wohin die gedrückte Figur ziehen darf.
Falls Ihnen der Computer eine "Lehrer-Mitteilung" macht, dann erhalten Sie mittels **?⇔?** weitere Erläuterungen (siehe auch Abschnitt 10).
Diese Taste hat im Dame-Modus keine Funktion.

RATING Drücken Sie die Taste **START** gefolgt von **RATING**, falls Sie eine Einschätzung des Computers zu Ihrem Spiel erhalten möchten. Der Computer berechnet auf der Basis Ihrer Partiezüge eine Wertung. Mit der gleichen Taste können Sie jederzeit Ihre momentane Bewertung abrufen, d.h. die gespeicherten Resultate des Computers auf der Basis der bisher gespielten Partien. (Diese Funktion steht nur für Schach zur Verfügung.)

🕑 Drücken Sie die Taste 🕑 gefolgt von **START**, falls Sie eine **Schnellpartie** (z.B. 25 oder 30 Minuten für die ganze Partie) spielen wollen.
Wenn die Spielstufe angezeigt wird, können Sie mittels 🕑 zwischen den Einstellungen "Zeit pro Zug", "Gesamtzeit für Partie" und "Spaß-Stufen" hin- und herschalten (näheres in Kapitel 18). (Diese Funktion steht nur für Schach zur Verfügung.)

LEVEL/> Drücken Sie **LEVEL/>** um die aktuell eingestellte Spielstufe abzurufen. Die Veränderung der Spielstufen ist ausführlich in Kapitel 18 beschrieben.
Für weitere Funktionen dieser Taste schlagen Sie bitte das Kapitel 27 *Weltmeisterpartien* nach.

←TAKE BACK Drücken Sie die Taste **←TAKE BACK**, um einen oder zwei Züge zurückzunehmen.

START Drücken Sie die Taste **START** *zweimal hintereinander*, um eine neue Partie Schach mit der Grundstellung zu starten. Um eine Partie Dame zu spielen, drücken Sie zuerst die Taste **START**,

gefolgt von der Taste mit dem **Königssymbol**, dann ein **beliebiges Feld** auf dem Schachbrett.
Andere Optionen finden Sie in der Bedienungsanleitung in den Abschnitten *Wertung* oder *Weltmeisterpartien* ausführlich beschrieben.

MOVE→ >> Drücken Sie die Taste **MOVE→ >>** um den Computer zum Ausspielen eines Zuges zu veranlassen.

Zu Beginn einer Partie können Sie den Computer durch Drücken der **MOVE→ >>** Taste veranlassen, die Partie bei Schach mit Weiß oder bei Dame mit Schwarz zu beginnen. Weitere Optionen dieser Taste werden in der Bedienungsanleitung unter *Stellung aufbauen*, *Spielstufen wählen* oder *Weltmeisterpartien* ausführlich beschrieben.

ON/OFF Drücken Sie diese Taste, um den Computer ein- oder auszuschalten. Wenn Sie den Computer ausschalten, wird die aktuelle Position gespeichert und Sie können das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an gleicher Stelle fortsetzen.

1.4 Symbole des LCD-Displays

Über die LCD-Anzeige gibt der Computer eine ganze Reihe von Informationen aus. Sie können dort jederzeit die Züge des Computers ablesen. Außerdem teilt der Computer mit, welche Seite am Zug ist und Sie sehen Informationen zum Rechenvorgang u.s.w. Nachstehend finden Sie eine Übersicht über die verschiedenen Symbole der LCD-Anzeige und deren Bedeutung:

□ Dies ist das Symbol für **Weiß**. Es ist immer aktiv, wenn Sie mit den weißen Steinen spielen oder gerade am Zug sind. Das Symbol ist ebenfalls bei der **Stellungseingabe** aktiv, falls Sie für die weiße Partei die Figureneingabe durchführen oder die Stellung der weißen Figuren auf dem Brett kontrollieren wollen. Das Symbol blinkt immer konstant im Anzeigefenster, wenn der Computer mit Weiß spielt und gerade seine Züge berechnet.

■ Dies ist das Symbol für **Schwarz**. Die Funktion entspricht dem zuvor besprochenen Symbol für Weiß.

□ Die Symbole für Weiß und Schwarz erscheinen gemeinsam in
■ der LCD-Anzeige, wenn der Computer den eingestellten **Spielstil** anzeigt (siehe Abschnitt 26).

+ Das **Schach-Symbol**. Dieses Symbol wird nur im Schachmodus angezeigt und bei einem **Schachgebot** (sowohl von Ihnen als auch vom Computer) eingeblendet.

◎ Im Schachmodus zeigt dieses Symbol **blinkend** an, daß sich der Computer im **Lehrermodus** befindet und dem

Anwender Hinweise und Tips zur laufenden Partie gibt (siehe Abschnitt 10). Beim Dame-Spiel wird das Symbol **statisch** eingeblendet und zeigt an, daß sich der Computer im Dame-Modus befindet.

: Das Symbol für einen **Schlagzug**. Es erscheint **blinkend** in der Anzeige, wenn der Computer eine Figur schlägt.

Beim Damespiel weist der Computer durch die Anzeige dieses Symbols darauf hin, daß eine oder mehrere Steine des Computers **geschlagen** werden können und sollen.

Das Symbol für die **Stellungseingabe**. (siehe Kapitel 24)

⇳ Das **Wertungs-Symbol** wird immer dann angezeigt, wenn Sie die durch den Computer vorgenommene Bewertung Ihrer Spielstärke abrufen (siehe Kapitel 20). Falls Sie sich im Wertungsmodus befinden, erkennen Sie dies leicht am konstanten **Blinken** des Symbols.

Wenn die beiden vorstehenden Symbole für Stellungsein-
⇳ gabe und Wertung zusammen im Display erscheinen, befinden Sie sich im Nachspielmodus für die gespeicherten **Weltmeisterpartien**.

D2 Dies ist ein Beispiel dafür, wie der Computer ein Feld des Spielbrettes im Display anzeigt. Wie bereits erwähnt, kann das Display zusätzlich zur Zugangabe noch zahlreiche andere Informationen zum Spiel darstellen.

1.5 Spielmodi und Funktionen des ORION 2000

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie vertiefende Informationen über die diversen Spielmodi und Funktionen des Computers. Über die LCD-Anzeige teilt Ihnen der Computer mit, in welchem **Spielmodus** Sie sich gerade befinden. Versuchen Sie bitte, sich zwecks flüssiger Bedienung Ihres Computers die häufig genutzten Funktionen gut einzuprägen. Sie werden schnell feststellen, daß das Bedienungskonzept des Computers logisch und - bei ein wenig Übung - einfach zu verstehen und anzuwenden ist.

1.5.1 Verschiedene Modi für Schach auswählen

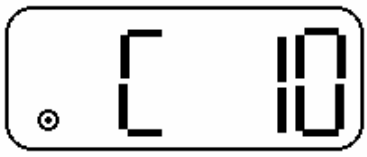
Sie können die unterschiedlichen Spielmodi mit Hilfe der **START**-Taste abrufen. Sie verfügen jetzt über verschiedene Möglichkeiten:

Falls Sie eine normale Partie Schach spielen wollen, drücken Sie die Taste **START** noch einmal. In der Anzeige erscheint ein kleines Feldsymbol □ in der oberen linken Ecke (= entspricht dem Symbol für Weiß) und das konstant blinkende Symbol ◎ zeigt

Ihnen an, daß der **Lehrermodus aktiv** ist.
Falls Sie keine Hilfe des "Lehrers" wünschen, drücken Sie die Tastenkombination ♋ und **l/TUTOR**, worauf das blinkende Symbol ◎ verschwindet (siehe Abbildung rechts). Jetzt sind alle Vorbereitungen getroffen, um mit dem Computer Schach zu spielen.

1.5.2 Eine Spielstufe auswählen (Schach)

Um eine der unterschiedlichen Spielstufen auszuwählen drücken Sie die Taste **LEVEL/>**. Sie erkennen im Display die Spielstufe **P Un** (= unbegrenzte Bedenkzeit für den Spieler, d.h. Sie spielen ohne Zeitdruck). Durch Drücken der ♋-Taste erhalten Sie die Bedenkzeit für die Gegenseite, also den Computer. Die Anzeige **C 10** bedeutet, daß dem Computer 10 Sekunden pro Zug zur Verfügung stehen.
Die Buchstaben **P** bzw. **C** stehen übrigens für englisch **player** (= Spieler) und **computer** (= Computer). Die Einstellung der äußerst zahlreichen möglichen Spielstufen wird ausführlich erläutert in Abschnitt 18.



Eine andere Option besteht darin, eine **Wertungspartie** gegen den Computer zu spielen. Drücken Sie nacheinander die Tasten **START** gefolgt von **RATING**, um Ihr Spiel vom Computer bewerten zu lassen.

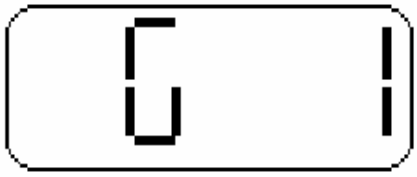
Benutzen Sie die gleiche Taste, um Ihr aktuelles **Rating**, d.h. Ihre Bewertung durch den Computer, anzuzeigen. (Siehe auch Abschnitt 19).

1.5.3 Eine Schachposition eingeben

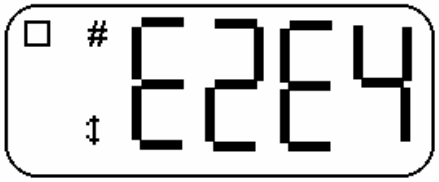
Ihr Computer bietet Ihnen die Möglichkeit, eine beliebige, legale Schachstellung einzugeben. Drücken Sie die Taste **POSITION** um in den Modus für die **Stellungseingabe** zu gelangen. Sie können jetzt eine bestehende Position verändern oder eine neue Stellung, z.B. ein Mattproblem, eingeben. (Ausführliche Erläuterungen dazu finden Sie im Abschnitt 24).

1.5.4 Weltmeisterpartien aus der Datenbank auswählen

Drücken Sie **START** und **LEVEL/>** um in den Datenbankmodus zu gelangen (Abbildung links). Das LCD-Display zeigt **FP 1** (für engl. "famous player") sowie eine Zahl (hier "1") für die Partienummer.
Die eingebaute Partiedatenbank enthält 1.001 Weltmeisterpartien von *Anatoly Karpov* (1), *Bobby Fischer* (2), *Garry Kasparov* (3), sowie des Computers *Deep Blue* (4).
Durch wiederholtes Drücken von **LEVEL/>** können Sie mit den Ziffern 1 bis 4 den jeweiligen Weltmeister auswählen. Drücken Sie danach erneut die Taste **START**. Sie sehen in der Abbildung rechts die Anzeige **G 1** (für engl. "game 1").



Mit den Tasten **LEVEL/>** und **MOVE→/>>** können Sie jetzt die gewünschte Partie auswählen. Drücken Sie danach nochmals **START** und der erste Zug der gewählten Meisterpartie wird im Display angezeigt, z.B.:



Ausführliche Erläuterungen zum Thema "Weltmeisterpartien" finden Sie im Abschnitt 27 dieser Anleitung.

1.5.5 Übungsmodus für Schach auswählen

Wenn nach dem Drücken der Taste **START** im Display die Anzeige **StA** erscheint, bietet der Computer Ihnen die Möglichkeit, Übungspartien mit reduziertem Material zu spielen. Anstatt erneut die Taste **START** für eine neue Partie zu betätigen, wählen Sie über die Tasten mit den **Figurensymbolen** (Bauer, Springer, Läufer, Turm oder Dame) eines der integrierten Lernspiele mit stark reduziertem Material für beide Seiten. In der Bedienungsanleitung finden Sie im Kapitel 15 vertiefende Informationen zu den Lernspielen.

Insgesamt gibt es **fünf unterschiedliche Lernspiele:**

(1) BAUER = Lernspiel nur mit König und Bauern auf dem Brett
(2) SPRINGER = Lernspiel mit Königen, Springern und Bauern

(3) LÄUFER = Lernspiel mit Königen, Läufern und Bauern
(4) TURM = Lernspiel mit Königen, Türmen und Bauern
(5) DAME = Lernspiel mit Königen, Damen und Bauern

Diese durch die Reduzierung des Materials vereinfachten Formen des Schachspiels sollen Anfängern dabei helfen, sich mit den Zugmöglichkeiten der unterschiedlichen Figurentypen vertraut zu machen und die notwendige Sicherheit damit zu erlangen.

1.5.6 Spielmodus für Dame auswählen

Drücken Sie die Taste **START** und dann die Taste **k/⊙**, um gegen den Computer eine Partie Dame zu spielen. Das Display zeigt:

Durch Drücken eines **beliebigen Feldes** auf dem Schachbrett gelangen Sie jetzt in den Dame-Modus. Sie erkennen diesen Modus an dem statischen Symbol ⊙ in der unteren linken Ecke der LCD-Anzeige.

Jetzt ist der Computer bereit, mit Ihnen eine Partie Dame zu spielen. Ausführliche Hinweise dazu finden Sie in dieser Anleitung ab Kapitel 30 ff.

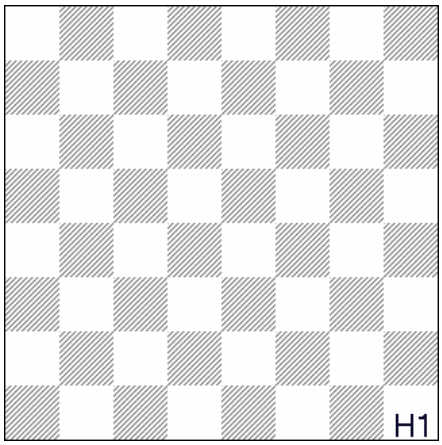
2 Die Schachregeln

Schach stammt ursprünglich aus Indien und hat im Verlauf seiner Geschichte eine bis in das vorige Jahrhundert hineinreichende Entwicklungsperiode durchgemacht, bis es sich zu seiner heute gültigen Form gewandelt hat. So, wie es heutzutage gespielt wird, darf es ohne Übertreibung als das vollkommenste aller Spiele bezeichnet werden. Warum? Weil im Unterschied zu allen anderen Spielen der Glücksfaktor völlig wegfällt. Beim Schach gibt es keine schlechten Karten oder Würfel, sondern nur gute oder schlechte Züge. Die Anordnung der Spielsteine bildet die Schlachtformation alter indischer Kriegsheere nach und gibt dem Spiel seinen strategischen Charakter.

2.1 Das Schachbrett

Die Grundlage für das Spiel ist das Schachbrett. Es ist quadratisch und besteht aus acht mal acht, also 64, abwechselnd weiß und schwarz gefärbten Feldern. Es ist vorgeschrieben, dieses Schachbrett so zwischen die beiden Spieler zu legen, daß vor jedem Spieler ein weißes Feld rechts unten liegt. Da man Schach nicht nur spielt, sondern auch darüber spricht und schreibt (für kein anderes Spiel existiert eine solch große Anzahl an Büchern und Zeitschriften), hat man ein System eingeführt, die einzelnen Felder des Schachbrettes zu bezeichnen. Die waagerechten Reihen werden von 1 bis 8 durchnumeriert, die senkrechten Linien mit den Buchstaben a bis h versehen. Jedes der 64 Felder befindet sich also auf dem Schnittpunkt einer Zahlenreihe und einer Buchstabenlinie und kann eindeutig mit einer Zahl und einem Buchstaben bezeichnet werden.

Hinweis: Zu Ihrer besseren Orientierung finden Sie auf dem Schachbrett Ihres MILLENNIUM Schachcomputers auf jedem Feld die genaue Feldbezeichnung.

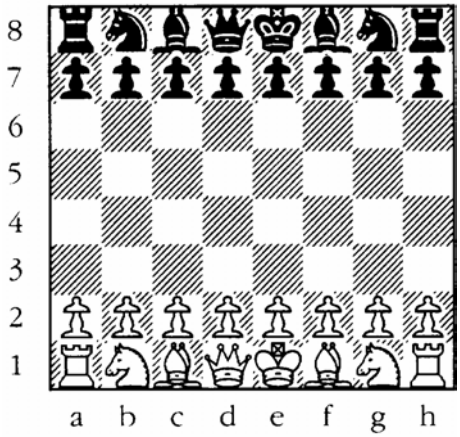


So heißt das Feld rechts unten vor Ihnen **H1**, das Feld links oben a8 und die Felder in der Mitte des Schachbrettes, dem

Zentrum, d4, e4, d5 und e5. Die Felder von a4 bis h4 bezeichnet man auch als "vierte Reihe" oder die Felder von c1 bis c8 als die "c-Linie". Damit es hier keine Mißverständnisse gibt, hat man es fest eingeführt, die waagerechten Reihen von jenem Spieler ab von 1 bis 8 durchzunumerieren, der die weißen Steine führt.

2.2 Die Gangart der Figuren

Wie wir in der folgenden Abbildung sehen, gibt es beim Schachspiel im Gegensatz zu anderen Brettspielen sechs verschiedene Arten von Spielsteinen.

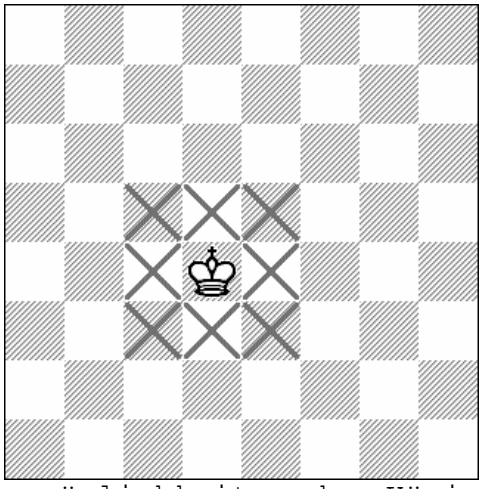


In der oben gezeigten Grundstellung, die vor jeder Partie **immer** gleich sein muß, stehen in der Mitte auf der ersten bzw. achten Reihe König und Dame. Unter Ihren Schachfiguren sind das üblicherweise die beiden größten, wobei der König noch etwas größer ist. Da wir uns angewöhnen müssen, das Brett so vor uns hinzulegen, daß rechts unten ein weißes Feld ist, können wir uns für die Aufstellung von König und Dame die folgende Regel merken: "Weiße Dame auf weißes Feld (d1), schwarze Dame auf schwarzes Feld (d8)". Daneben, auf dem Feld e1 bzw. e8, steht dann jeweils der König. Rechts und links neben Dame und König stehen die beiden Läufer. Dies sind die schlanken, im allgemeinen drittgrößten Figuren. Daneben folgen die beiden Springer, die man leicht an ihrem Pferdekopf erkennt. Außen am Rand stehen jeweils die Türme, unverkennbar durch ihre Turmform. Vor diesen sogenannten "Offizieren" stehen quasi als Fußvolk die acht Bauern. Die weißen Steine stehen in der Grundstellung auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen Steine auf der siebenten und achten Reihe.

2.2.1 Der König

Beim Schachspiel kann der König keine großen Schritte machen, obwohl er die **wichtigste Figur** darstellt. Das Ziel des Spiels ist nämlich die "Eroberung" des Königs, das **Schachmatt.** Von dem Feld, auf dem er steht, kann er sich nur um ein Feld in jede beliebige Richtung bewegen. Wenn er z.B. auf dem Feld e4 steht, kann er nach d3, d4, d5,e3, e5, f3, f4, f5 "ziehen" (beim Schachspiel heißt die Bewegung eines Steines "einen Zug

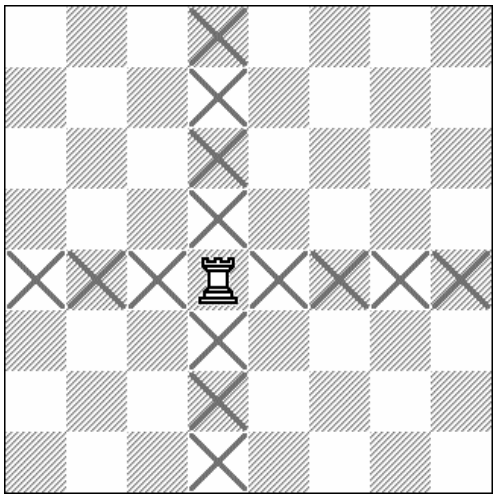
machen"; daher das Verb "ziehen").
Der König darf also in jede beliebige Richtung ziehen, aber immer nur ein Feld weit. Damit man die Steine des Schachspiels nicht immer mit ihrem Namen ausschreiben muß, werden sie üblicherweise mit dem ersten Buchstaben ihres Namens abgekürzt. Der König beginnt mit einem **K**.



Zugmöglichkeiten des Königs

2.2.2 Der Turm

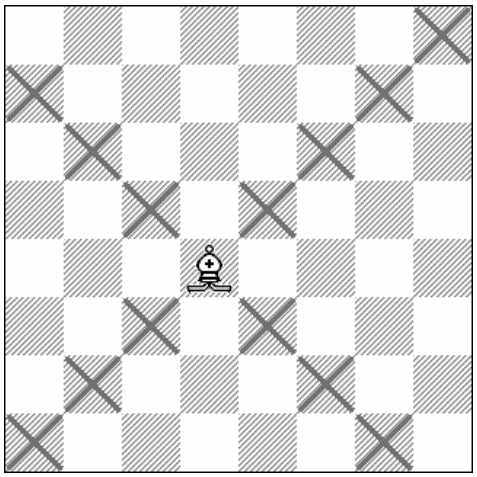
Der Turm ist nicht sehr wendig. Er zieht von seinem Standpunkt aus lediglich auf den Waagerechten und Senkrechten in einer Richtung so weit, wie vom Spieler gewünscht. Will ein Turm, der auf g1 steht, auf das Feld b8 ziehen, so braucht er dafür mindestens zwei Züge: den ersten Zug von g1 entweder nach g8 oder b1 und dann im zweiten Zug von g8 bzw. b1 nach b8. Wollte man diese Züge aufschreiben, so sieht das, da ja der Turm mit einem **T** abgekürzt wird, so aus: 1.Tg1-g8 und 2.Tg8-b8 oder 1.Tg1-b1 und 2.Tb1-b8



Zugmöglichkeiten des Turms

2.2.3 Der Läufer

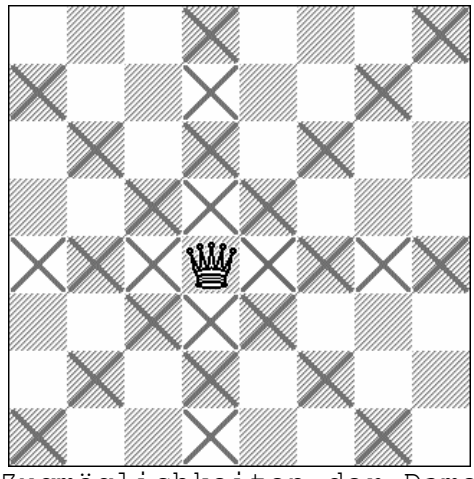
Während der Turm nur auf den Waagerechten und Senkrechten ziehen kann, bewegt sich der Läufer ausschließlich auf den Diagonalen. Daraus folgt, daß der Läufer, der in der Grundstellung auf f1 steht, immer nur auf weißen Feldern ziehen kann. Der Läufer auf c1 kann immer nur auf schwarzen Feldern ziehen.



Zugmöglichkeiten des Läufers

Hinweis: Der Läufer ist als einzige Figur ausschließlich auf die Felder einer Farbe festgelegt. Wenn Sie beispielsweise Ihren weißfeldrigen Läufer abtauschen, sind Ihre weißen Felder in einer Partie eventuell etwas schutzlos. Man spricht beim Schach von einem "weißfeldrigen" Läufer und einem "schwarzfeldrigen" Läufer, weil sie nur auf weißen oder schwarzen Feldern ziehen können. Der Läufer wird mit einem **L** abgekürzt.

2.2.4 Die Dame



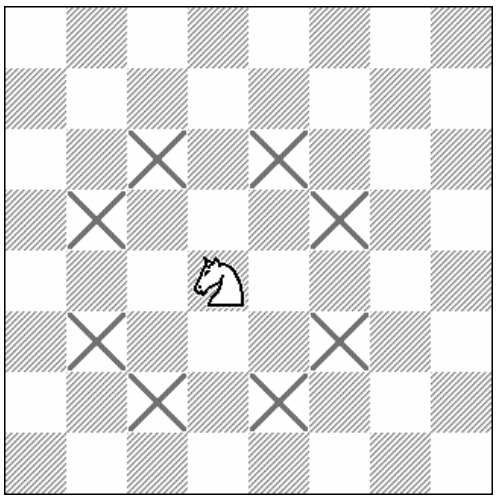
Zugmöglichkeiten der Dame

Wie im Leben spielt auch die Dame im Schach eine sehr wichtige Rolle. Dementsprechend werden ihr keine so großen Beschränkungen in der Gangart auferlegt wie bei den bisher besprochenen

Figuren. Sie kann waagerecht, senkrecht und diagonal ziehen; allerdings immer nur in einer Richtung. Durch die Kombination der verschiedenen Zugmöglichkeiten ist die Dame die stärkste - aber nicht die wichtigste - Figur im Schach. Die Dame wird mit einem **D** abgekürzt.

2.2.5 Der Springer

Im Gegensatz zu anderen Figuren bewegt sich der Springer nicht nur geradlinig. Der Springer kann als einziger Stein eine gegnerische Figur überspringen. Seine Gangart läßt sich am besten so beschreiben: Er zieht von seinem jeweiligen Standpunkt aus zwei Felder waagerecht oder senkrecht geradeaus und dann ein Feld nach rechts oder nach links. Wohlgemerkt, diese Schrittkombination stellt einen Zug dar. Der Springer kann also von dem Feld g1 aus entweder nach h3, f3 oder e2 springen. Beachten Sie: Der Springer wechselt mit jedem Zug die Farbe seines ursprünglichen Feldes. Gerade der Springer ist, wie Sie später noch feststellen werden, bedingt durch seine Gangart eine sehr trickreiche Figur. Der Springer wird mit einem **S** abgekürzt.



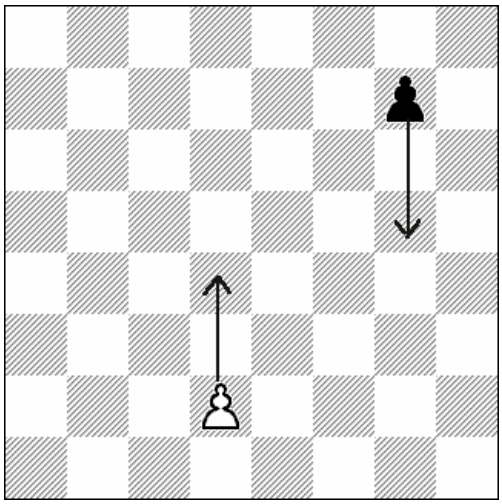
Zugmöglichkeiten des Springers

Betrachten wir uns jetzt einmal einige Springerwanderungen auf dem Schachbrett. Will z.B. ein Springer von g1 nach e5, so zieht er: **1.Sg1-f3, 2.Sf3-e5,** dies ist dann der schnellste Weg zu diesem Feld. Will ein Springer von dem Feld g2 nach g3, so zieht er: **1.Sg2-f4 2.Sf4-e2 3.Se2-g3.**
Versuchen Sie bitte selbst, einen anderen Weg zu dem Feld g3 zu finden. Wir empfehlen Ihnen, in einer ruhigen Stunde die Gangart des Springers etwas zu üben.

2.2.6 Der Bauer

Der Bauer ist nominell der schwächste Stein und unterscheidet sich in seiner Gangart wesentlich von den bisher besprochenen Figuren. Ein Bauer darf nur **vorwärts** ziehen; er kann **nicht zurück ziehen**. Auch darf er immer nur ein Feld vorwärts

ziehen, d.h. wenn ein weißer Bauer auf dem Feld d3 steht, kann er nur auf das Feld d4 ziehen. Lediglich die Bauern, die noch auf ihrem **Ursprungsfeld** stehen (also die weißen Bauern auf der zweiten Reihe und die schwarzen Bauern auf der siebenten Reihe), können zwei Felder vorrücken. Der schwarze Bauer auf g7 kann entweder nach g6 oder g5 ziehen, der weiße Bauer d2 nach d3 oder d4.



Zugmöglichkeiten des Bauern

Ein weiterer Unterschied zu anderen Figuren besteht im Schlagrecht des Bauern. **Bauern schlagen als einzige anders, als sie ziehen!** Bauern können nur solche gegnerischen Bauern oder Figuren schlagen, die schräg vor ihnen stehen. Ein weißer Bauer auf g4 kann also auf das Feld g5 ziehen, darf aber nur gegnerische Steine auf den Feldern f5 und h5 schlagen. Bauern ziehen also ein Feld vorwärts und schlagen ein Feld diagonal. Ist ein Bauer auf der **gegnerischen Grundreihe** angelangt (ein weißer Bauer auf der achten Reihe oder ein schwarzer Bauer auf der ersten Reihe), dann muß er sofort in eine beliebige eigene Figur, außer dem König, verwandelt werden. Im allgemeinen wird das eine Dame sein, weil sie die wertvollste Figur darstellt. Man könnte also theoretisch mit 9 Damen gleichzeitig spielen, wenn es gelingen sollte, alle acht Bauern auf die gegnerische Grundlinie durchzubringen.

Hinweis: Der Bauer hat also im Schach eine ähnliche Rolle wie das Aschenputtel. Zuerst gering geachtet, kann er sich bei Erreichen der gegnerischen Grundreihe in die stärkste Figur verwandeln. Bauern werden beim Aufschreiben nicht mit einem **B** abgekürzt, sondern ihre Züge werden ohne nähere Bezeichnung notiert. Der Zug **e2-e4** bedeutet also, daß ein weißer Bauer von dem Feld e2 nach e4 zieht. Die Schreibweise **c6xd5** bedeutet, daß ein schwarzer Bauer von c6 einen weißen Stein auf d5 schlägt.

2.3 Zug- und Schlagrecht der einzelnen Figuren

Jetzt möchten wir uns mit dem Zug- und Schlagrecht der Figuren vertraut machen. Während einer Schachpartie haben die Figuren nicht so viel Bewegungsfreiheit, wie auf einem leeren Brett; der Gegner spielt ja mit! Die Zugmöglichkeiten sind durch folgende Regeln eingeschränkt:

1. Man darf weder über eigene noch über gegnerische Steine springen. Eine Ausnahme bildet der Springer. Er darf über alle Steine hinweg sein Zielfeld erreichen.
2. Steht ein gegnerischer Stein auf dem Zugweg, so kann er geschlagen werden. Man stellt hierbei seinen Stein auf das Feld des gegnerischen Steines und nimmt diesen dann vom Brett.
3. Eigene Steine kann man nicht schlagen.

Wenn ein Stein geschlagen wird, so kürzt man das beim Aufschreiben mit einem "**x**" ab. Wenn ein weißer Turm von e1 aus einen schwarzen Läufer auf e4 schlägt, so schreibt man: **Te1xe4**. Werden auf beiden Seiten Steine von gleichem Wert geschlagen, so spricht man von einem Tausch.

2.4 Ziel des Schachspiels

Im Schachspiel ist der König die wichtigste Figur. Aus diesem Blickwinkel haben alle Aktionen der beiden Spieler nur einen Sinn: **den gegnerischen König zu erobern** (*Schachmatt*). Wenn sich der König nicht mehr den Angriffen der gegnerischen Steine entziehen kann, ist die Partie verloren. Wird der König angegriffen, droht also ein gegnerischer Stein ihn im nächsten Zug zu schlagen, dann steht er im "Schach". Der gegnerische Stein hat dem König "Schach geboten". Um ein Schachgebot zu parieren, was *absolute Pflicht* ist, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten:

1. Man prüft, ob man den schachbietenden Stein schlagen kann.
2. Man stellt einen eigenen Stein zwischen den schachbietenden Stein und den eigenen König. Dies unterbricht das gegnerische Schachgebot. Diese Möglichkeit besteht jedoch nicht, wenn die schachbietende Figur ein Springer ist, da dieser ja über die anderen Steine springen kann.
3. Man zieht den König auf ein Feld, wo er nicht durch einen gegnerischen Stein bedroht ist. Man kann damit "aus dem Schach ziehen".

Aus diesen Regeln folgt, daß sich die beiden Könige nie zu nahe kommen sollten. Zieht ein König auf ein Feld neben dem gegnerischen König, könnte dieser ihn schlagen. Dies würde aber gegen die Spielregeln verstoßen.

Merke: Ein Schachgebot gegen den König muß immer **unverzüglich** pariert werden, und zwar durch Schlagen des Angreifers, Dazwischenziehen oder Ausweichen. Ein Zug, der den eigenen König ins Schach stellt, ist regelwidrig.

Wenn der König im Schach steht und keine Möglichkeit mehr hat, sich einem Schachgebot unter Berücksichtigung der oben genannten Möglichkeiten zu entziehen, spricht man vom **Matt** oder auch **Schachmatt**. Obwohl das Ziel jeder Schachpartie die Mattsetzung des Gegners ist, enden nicht alle Partien mit Matt. Häufiger kommt es vor, daß einer der beiden Spieler erkennt, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis die Mattsetzung erfolgt. Dann wird die Partie **aufgegeben**.

Tipp: Wenn Sie noch ein Anfänger im Schach sind, sollten Sie grundsätzlich alle Partien bis zum Matt weiterspielen. Daraus erlernen Sie am schnellsten, wie man einen Vorteil wie z.B. materielle Überlegenheit am besten zum Sieg verwertet.

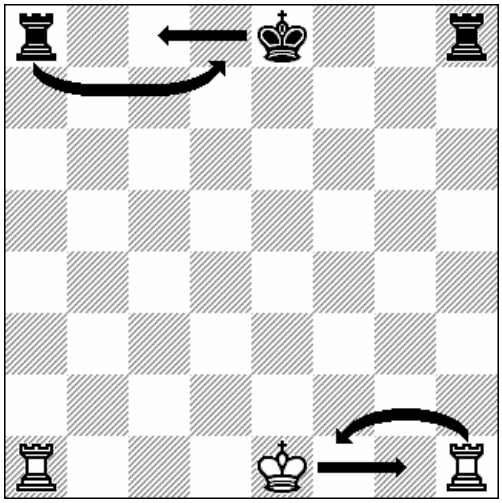
Partien können auch mit einem **Unentschieden** enden. Das heißt in der Sprache der Schachspieler "remis". Der unter starken Spielern übliche Fall des Remis ist der, daß keiner der beiden Spieler die Möglichkeit sieht, einen entscheidenden Vorteil zu erreichen. Dann einigt man sich auf remis. Partien enden auch mit remis, wenn das Material, das noch vorhanden ist, nicht ausreicht, um matt zu setzen, z.B. König und Läufer gegen König. Eine Zugfolge, die als "ewiges Schach" bezeichnet wird, führt ebenfalls zum remis. Eine ganz besondere Form des Remis ist das **Patt**. Kann ein Spieler nur noch Züge machen, die den König einem Schachgebot aussetzen, während der König aber **nicht** im Schach steht, so nennen wir eine solche Stellung **patt**.

2.5 Sonderregeln

2.5.1 Die Rochade

Einmal während der Partie hat jeder Spieler die Möglichkeit, einen Doppelzug zwischen König und Turm auszuführen. Dieser Doppelzug heißt "**Rochade**". Es gibt eine lange und eine kurze Rochade, je nachdem, ob der Turm a1 bzw. a8 oder der Turm h1 bzw. h8 an der Rochade beteiligt ist. Wenden wir uns nun einmal der **kurzen Rochade** zu; die Regeln gelten für beide Seiten gleich.

Die Rochade wird zwischen dem König und dem Turm durchgeführt; der einzige Moment im Schach, wo in einem Zug zwei Figuren **gleichzeitig** bewegt werden dürfen. Die erste Voraussetzung für die Rochade ist, daß zwischen den beiden Figuren **keine** andere Figur steht. Man rochiert, indem der König zwei Felder in Richtung des Turmes zieht. Dann wechselt der Turm über den König hinweg auf das Feld neben ihm. Die kurze Rochade wird mit dem Zeichen 0-0 aufgeschrieben.



kurze und lange Rochade

Für die lange Rochade (0-0-0) gelten genau die gleichen Regeln. Der König zieht von seinem Feld e1 zwei Felder nach links auf das Feld c1 in Richtung Turm zu. Dann folgt der Turm über den König auf das Feld d1. Damit man rochieren darf, müssen einige Voraussetzungen gegeben sein:

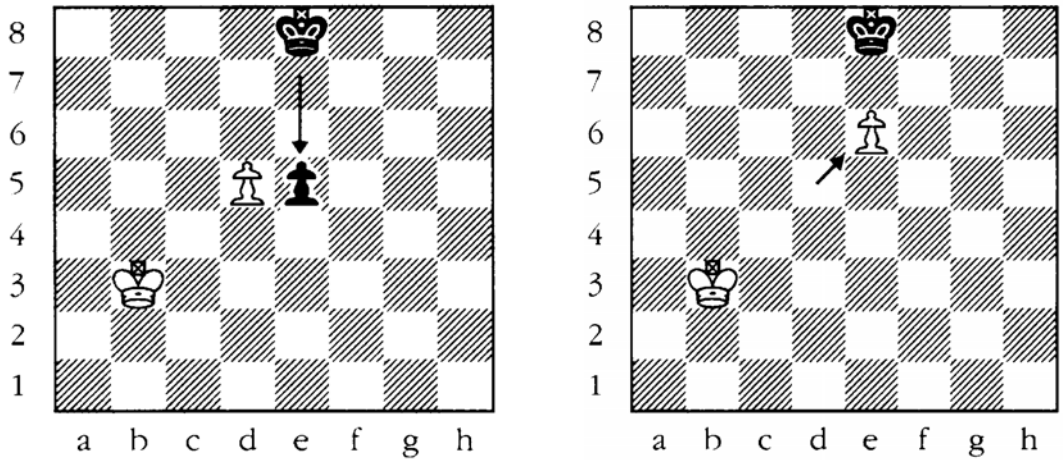
1. Zwischen dem König und dem Turm darf **keine** eigene oder gegnerische Figur stehen.
2. Der König darf **nicht im Schach** stehen.
3. Der König darf **nicht** über Felder ziehen, die von einem gegnerischen Stein angegriffen sind und natürlich nicht auf ein Feld gehen, wo er im Schach steht.
4. König und Turm dürfen im Verlauf des bisherigen Spiels noch nicht gezogen haben. Auch wenn eine der beiden Figuren wieder auf ihr Ursprungsfeld zurückgekehrt sein sollte, ist die Rochade nicht mehr zulässig.

   Ausnahme: Wenn beispielsweise der Turm a1 schon einmal gezogen hat, dann darf Weiß nicht mehr lang rochieren. Die kurze Rochade wäre aber gestattet, wenn König und Turm h1 noch nicht gezogen haben.

2.5.2 Das Schlagen en passant

Das Schlagen "en passant" (zu deutsch: im Vorübergehen) ist eine seltene Sonderregel für das Schlagrecht von Bauern untereinander. Diese Regel betrifft alle weißen Bauern auf der fünften bzw. alle schwarzen Bauern auf der vierten Reihe. Ähnlich wie die Abseitsregel im Fußball macht diese Sonderregelung das Schachspiel noch dynamischer und interessanter, allerdings auch etwas komplizierter.
Befindet sich ein weißer Bauer auf der fünften Reihe (alle Felder von A5 bis H5) und ein schwarzer Bauer auf einer der beiden Nebenlinien, und zieht dieser von seinem Ursprungsfeld zwei Felder vorwärts auf das Feld neben dem weißen Bauern, so kann dieser den schwarzen schlagen, und zwar auf dem Feld, auf dem er stünde, wenn er nur ein Feld vorwärts gezogen wäre.

Achtung: Diese Möglichkeit besteht jedoch nur im **direkt folgenden Zug**!



Schlagen EN PASSANT (links vorher, rechts nachher)

Steht z.B. ein weißer Bauer auf d5 und ein schwarzer Bauer zieht von e7 nach e5, dann hat Weiß das Recht, den schwarzen Bauern zu schlagen, als hätte er nur ein Feld vorwärts nach e6 gezogen.
Das Schlagen en passant wird so ausgeführt, daß man seinen Bauern - in unserem Beispiel den Bauern d5 – nach e6 stellt und den schwarzen Bauern e5 vom Brett nimmt. Will man en passant schlagen, muß man dies **gleich** tun. Man kann sich also nicht ein paar Züge später überlegen, daß das en-passant-Schlagen nunmehr günstig wäre. Motto: "Jetzt oder nie". Diese am Beispiel für Weiß erläuterte Regel gilt dementsprechend für die schwarzen Bauern auf der vierten Reihe. Das Schlagen en passant wird in der Schreibweise mit **e.p.** abgekürzt, in unserem Beispiel müßten wir **d5xe6 e.p.** schreiben.

2.6 Hinweise für Anfänger des Schachspiels

Die Regeln des Schachspiels und deren Anwendung sind relativ einfach zu erlernen. In diesem Abschnitt möchten wir Ihnen einige strategische Tips benennen, die den Einstieg in das Schach zusammen mit Ihrem Schachcomputer erleichtern.

2.6.1 Der Wert der Figuren

Die Figuren, die jedem Spieler zur Verfügung stehen, sind nicht alle gleichwertig in ihrer Wirkung auf dem Schachbrett. Als Einheit für die Abschätzung des Wertes der einzelnen Figuren orientieren wir uns an dem schwächsten Stein, dem Bauern. Wir weisen jedoch darauf hin, daß die angegebenen Werte nicht absolute Geltung haben, da der reale Wert einer Figur im Schach **immer** von der augenblicklichen Spielsituation abhängt.
Die Dame ist, neben dem König, die wertvollste Figur. Die Dame kann von der Mitte des Brettes, dem sogenannten Zentrum, maximal 27 Felder kontrollieren. Ihr Wert entspricht in etwa dem Wert von neun Bauern.
Der Turm beherrscht von jedem Standplatz aus 14 Felder. Sein Wert kann mit etwa fünf Bauern festgelegt werden.
Im Gegensatz zu den Schwerfiguren Dame und Turm sind die Leichtfiguren Läufer und Springer etwa gleichwertig. Man setzt

ihren Wert mit drei Bauern an. In einer geschlossenen Position sind häufig die beiden Springer, in einer offenen Stellung oft die beiden Läufer stärker.
Den Unterschied zwischen einer Leichtfigur und einem Turm nennt der Schachspieler "Qualität". Wenn man z.B. einen Turm schlägt und einen Springer oder Läufer dafür hergibt, so sagt man: Man hat die Qualität gewonnen. Erinnern wir uns, daß der Turm in unserer Werteskala mit fünf Bauern, der Springer oder Läufer aber nur mit drei Bauern bewertet wird.
Den Wert einer Dame kann man auch so bestimmen: Die Dame ist etwa drei Leichtfiguren oder zwei Türme wert. Zur besseren Orientierung sollte man sich für die Bewertung der einzelnen Figuren folgende Werte merken:

Dame = 9 Bauern
Turm = 4 bis 5 Bauern
Läufer = 3 Bauern
Springer = 3 Bauern

Der König kann nicht mit Bauern bewertet werden, weil er ja nicht eingetauscht werden kann. Seine Kampfkraft nimmt aber immer mehr zu, je weniger Steine auf dem Brett vorhanden sind.

2.6.2 Allgemeine Tipps und Hinweise

Einer der häufigsten Fehler von Schachanfängern besteht darin, daß sie ihre Figuren auf Felder stellen, wo sie einfach geschlagen werden können. Deshalb sollten Sie sich vor jedem Zug folgende Fragen stellen:

1. Kann Ihr Gegner die Figur schlagen, wenn sie den Zug ausgeführt haben?
2. Bedroht der letzte Zug des Gegners eine Figur oder besteht die Möglichkeit, die Figur wegzunehmen?

Die ersten Züge aus der Grundstellung heraus nennt man in der Sprache der Schachspieler **Eröffnung**. Zwei der wichtigsten Faktoren in der Eröffnung sind die Elemente Raum und Zeit. Betrachten wir die Ausgangsstellung, so sehen wir, daß von allen Figuren nur die Springer ziehen können; sie sind die einzigen Steine, die über eigene und fremde Figuren hinwegziehen können. Alle anderen Figuren sind durch die eigenen Bauern in ihrer Bewegung und in ihrer Wirkungskraft behindert. Aus dieser Überlegung wird klar, daß wir zuerst einige Bauern ziehen müssen, um die Figuren in das Spiel bringen (in der Schachsprache sagt man "Figuren entwickeln") zu können. Um zu wissen, welche Bauern gezogen werden sollten, müssen wir uns zuerst einmal klarmachen, wo die günstigsten Felder sind, auf denen wir die Figuren postieren sollten. Für den König, die wichtigste Figur, muß ein sicherer Standort gefunden werden, damit er vor den Angriffen der gegnerischen Figuren gut geschützt ist. Diese Hinweise und Überlegungen beziehen sich auf den **Raum**, dem Platz auf dem Schachbrett. Sehr wichtig in der Eröffnung ist auch der Faktor **Zeit**, also die Schnelligkeit, mit der beide Seiten ihre Figuren in das Spiel bringen. Jeder Zug, den sie in der Eröffnung ausführen, muß

das Ziel haben, die Entwicklung der eigenen Steine voranzutreiben. Falls ein überflüssiger Zug gewählt wird, gibt diese Zeitverschwendung dem Gegner die Möglichkeit, seine Entwicklung schneller zu beenden und damit das Geschehen auf dem Brett zu bestimmen. Sie sollten also in der Eröffnung versuchen, möglichst schnell beide Springer und Läufer in das Spiel zu bringen und den König mit der Rochade in Sicherheit zu bringen. Der Schachcomputer kennt eine Zahl von Eröffnungszügen und muß häufig in dieser Phase gar nicht überlegen.
Nachdem die Figuren in das Spiel gebracht (entwickelt) wurden und der König ein sicheres Plätzchen gefunden hat, beginnt das **Mittelspiel**. Für den Gewinn einer Schachpartie ist es nötig, daß man einen Vorteil erlangt. Ein wichtiger Vorteil kann z.B. sein, wenn man mehr Material als der Gegner hat. Ein materielles Übergewicht entscheidet sehr häufig, aber nicht immer, eine Partie. Falls beide Spieler die Eröffnung richtig behandelt haben, befindet sich die Stellung im Gleichgewicht. Beide Seiten haben also die gleiche Chance, einen Vorteil zu erlangen. Gerade für das schwierige Mittelspiel ist es sehr schwer, allgemein gültige Regeln aufzustellen. Sie sollten aber immer darauf achten, daß Ihre Figuren nicht auf bedrohten Feldern stehen, wo sie geschlagen werden können. Fragen Sie sich nach jedem Zug des Gegners, ob er etwas Gefährliches droht!
Die dritte Phase einer Schachpartie bezeichnet der Schachspieler als das **Endspiel**. In der Eröffnung waren die Spieler bemüht, ihre Steine möglichst gut und wirkungsvoll auf dem Schachbrett zu plazieren. Im Mittelspiel versuchen beide Seiten, einen entscheidenden Vorteil zu erlangen, indem ein Angriff gestartet wird, der entweder mit Matt oder Materialgewinn endet. Wird eine Partie in diesen Abschnitten nicht entschieden, kommt es zum Endspiel. Das Endspiel ist insbesondere dadurch gekennzeichnet, daß durch gegenseitiges Schlagen eine große Anzahl der Steine vom Brett verschwunden ist. Jetzt kann der König eine aktive Rolle übernehmen, der ja sonst im Mittelspiel vor Angriffen besonders gut beschützt werden muß. Im Endspiel ist es oft spielentscheidend, daß der eigene König in den Kampf eingreift und zum Gewinn beiträgt. Endspiele sind wegen der geringen Anzahl der Steine übersichtlich und die Möglichkeiten sind besser überschaubar als im Mittelspiel. Das häufigste Ziel im Endspiel besteht darin, einen eigenen Bauern bis zur gegnerischen Grundlinie durchzubringen, um ihn dort in eine **neue Dame** umzuwandeln. Mit dieser fällt es dann relativ leicht, den feindlichen König mattzusetzen.

3. Grundlegende Funktionen des ORION 2000

3.1 Inbetriebnahme

Der **ORION 2000** wird mit vier handelsüblichen Mignon-Batterien vom Typ AA betrieben. Auf der Rückseite des Computers befindet sich das Batteriefach. Legen Sie die Batterien so ein, daß die richtige Spannungsversorgung sichergestellt ist. Das positive Ende der Batterie befindet sich am knopfförmigen Ende und ist mit dem Zeichen "**+**" gekennzeichnet. Im Batteriefach ist das positive Ende ebenfalls mit einem "**+**" markiert. Sie müssen also darauf achten, daß das mit "**+**" gekennzeichnete Ende der Batterie mit der "**+**"-Markierung im Batteriefach übereinstimmt. Zu Ihrer besseren Orientierung beachten Sie einfach, daß die auf der Batterie mit "**+**" markierte Seite an der Metallzunge im Batteriefach anliegt.
Es kann vorkommen, daß bei der Einwechslung neuer Batterien der Computer entweder gar nicht oder fehlerhaft reagiert. Überprüfen Sie in einem solchen Fall zuerst, ob Sie die Batterien korrekt eingelegt haben. Falls Sie sicher sind, daß dies der Fall ist, drehen Sie den Computer um. Auf der Rückseite finden Sie eine kleine Öffnung in der Bodenplatte, die mit der Aufschrift **RESET** gekennzeichnet ist. Falls Ihr Computer nach dem Einsetzen neuer Batterien nicht ordnungsgemäß funktioniert, machen Sie jetzt folgendes: Nehmen Sie einen spitzen Gegenstand und führen diesen mit einem leichten Druck in die Öffnung ein. Damit setzen Sie den Speicher des Computers in den "Werkszustand" zurück. Jetzt wird der **ORION 2000** einwandfrei funktionieren.

Tipp: Falls der Computer trotzdem nicht wunschgemäß funktioniert, kann es am Zustand der Batterien liegen. Vergewissern Sie sich, daß die Batterien in einem einwandfreien Zustand sind.

Nachdem die Batterien korrekt installiert wurden, teilt der Computer mit einem dreifach ansteigenden Tonsignal seine Betriebsbereitschaft mit. Der Computer teilt seine Züge und andere Informationen über die integrierte LCD-Anzeige mit. Nachdem die Batterien installiert wurden, sollten Sie in der linken oberen Ecke der Anzeige das Symbol für Weiß (□) erkennen. Unterhalb dem Symbol für Weiß erscheint mit konstantem Blinken das Symbol für den *Lehrermodus* (◎) im Display. Der Computer ist jetzt bereit für eine erste Partie.

3.2 Neues Spiel

Sie können jederzeit wenn Sie am Zug sind eine neue Partie beginnen. Drücken Sie die Taste **START**, wenn Sie ein neues Spiel gegen den **ORION 2000** wünschen. Auf der LCD-Anzeige erscheint **StA**. Drücken Sie jetzt **noch einmal START** und der Computer zeigt Ihnen seine Bereitschaft für ein neues Schachspiel an.

Hinweis: Um mit dem Computer Schach zu spielen, müssen Sie die Taste **START zweimal** drücken.

Wenn in der Anzeige das Symbol **StA** erscheint und Sie die Taste mit dem Königssymbol k/◎ sowie anschließend auf ein beliebiges Feld drücken, wechseln Sie in den Spielmodus für **Dame.**

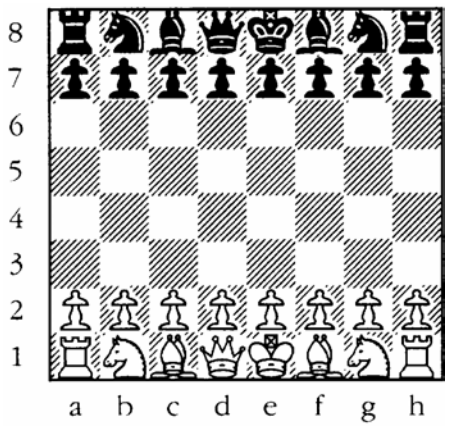
Um Ihnen den Einstieg in das Schachspiel zu erleichtern, können Sie ihre neu erworbenen Kenntnisse mit dem **ORION 2000** systematisch trainieren. Nehmen wir einmal an, Sie sind ein Anfänger und haben sich jetzt die im Kapitel "Die Schachregeln" beschriebenen Zugmöglichkeiten angeeignet. Der Schachcomputer gibt Ihnen die Möglichkeit, die Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren zu trainieren, ohne das Sie mit "vollem Orchester", also allen Figuren spielen müssen. Lesen Sie hierzu das Kapitel 15.1 "Das Übungsprogramm".

Der Computer "merkt" sich übrigens die aktuelle Position auf dem Brett und speichert diese ab. Nach dem nächsten Start können Sie so eine unterbrochene Partie fortsetzen.

Hinweis: In manchen Anwendungssituationen, z.B. wenn Sie gerade dabei sind, einen Zug auszuführen, wird die Taste **START** keine Reaktion auslösen. Wenn Sie im "Aufbaumodus" oder mitten bei der Zugeingabe sind, ist die Funktion **START** deaktiviert. Auch während der Computer an seinem Gegenzug rechnet, ist die Funktionstaste **START** nicht aktiv. Sie müssen daher zunächst den Rechenvorgang des Computers mit der Taste **MOVE→>>** unterbrechen, um wieder eine neue Partie beginnen zu können.

4. Die Schachfiguren in der Grundaufstellung

Bauen Sie die Schachfiguren auf dem Schachbrett in der nebenstehenden **Grundstellung** auf. Diese wurde bereits im Abschnitt über die Schachregeln genau beschrieben.
Wichtig: Das Feld rechts unten vom Spieler (h1) **muß** immer ein weißes Feld sein.



5. Die Notation der Schachzüge

Es ist möglich, Schachpartien aufzuschreiben, um sie zu einem späteren Zeitpunkt nachspielen zu können. Die Figuren werden mit ihren Anfangsbuchstaben abgekürzt. Bauernzüge werden ohne besondere Kennzeichnung aufgeschrieben. Die Züge werden durchnumeriert, wobei hinter jeder Nummer zuerst der weiße und dann der schwarze Zug steht. Bei jedem Zug wird angegeben, von welchem Feld der Stein kommt und auf welches Feld der Stein zieht. Neben dieser Notation gibt es auch noch eine sogenannte Kurznotation. Hierbei wird nur das Feld angegeben, auf das der betreffende Stein zieht. Anbei ein Beispiel für eine normale Notation:

Macdonnell, Alexander – De Labourdonnais, Charles
London 1834

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5xf4 3.Sg1-f3 g7-g5 4.Lf1-c4 g5-g4 5.Sb1-c3 g4xf3 6.Dd1xf3 Lf8-h6 7.d2-d4 Sb8-c6 8.0-0 Sc6xd4 9.Lc4xf7+ Ke8xf7 10.Df3-h5+ Kf7-g7 11.Lc1xf4 Lh6xf4 12.Tf1xf4 Sg8-f6 13.Dh5-g5+ Kg7-f7 14.Ta1-f1 Kf7-e8 15.Tf4xf6 Dd8-e7 16.Sc3-d5 De7-c5 17.Kg1-h1 Sd4-e6 18.Tf6xe6+ d7xe6 19.Sd5-f6++ Schachmatt und 1-0

Jetzt ein Beispiel für eine Kurznotation:

Macdonnell, Alexander – De Labourdonnais, Charles
London 1834

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 g5 4.Lc4 g4 5.Sc3 gxf3 6.Dxf3 Lh6 7.d4 Sc6 8.0-0 Sxd4 9.Lxf7+ Kxf7 10.Dh5+ Kg7 11.Lxf4 Lxf4 12.Txf4 Sf6 13.Dg5+ Kf7 14.Taf1 Ke8 15.Txf6 De7 16.Sd5 Dc5 17.Kh1 Se6 18.Txe6+ dxe6 19.Sf6++ Schachmatt und 1-0

Können zwei Türme oder zwei Springer auf das gleiche Feld gelangen, wird bei der Figur, die zieht, die Linie oder Reihe, von der sie kommt, mit angegeben. Dies dient dazu, Verwechslungen auszuschließen. Schlagen Bauern einen Stein, wird die Linie angegeben, von der der Bauer kommt, und die Linie, auf der der Bauer schlägt. Schlägt z.B. ein c-Bauer einen Stein auf der b-Linie, so schreibt man **cxb**.
Bei einer Umwandlung eines Bauern auf der letzten Reihe wird hinter den Bauernzug die Figur geschrieben, in die sich der Bauer verwandelt: **a7-a8D** bedeutet, daß ein weißer Bauer nach a8 zieht und sich dort in eine Dame verwandelt.

6. Wie man Züge eingibt und ausführt

Die Eingabe und das Ausführen eines Schachzuges auf dem Schachbrett ist einfach zu bewerkstelligen. Um einen Zug auszuführen, drücken Sie leicht mit der Figur auf das **Ausgangsfeld**, also das Feld, auf dem die Figur steht. Der Drucksensor unter dem Feld registriert jetzt für den Computer, daß Sie mit der Figur ziehen möchten. Dies erkennen Sie auch auf der LCD-Anzeige, wo Sie das Farbsymbol (entweder □ für

Weiß oder ■ für Schwarz) angezeigt bekommen. Zusätzlich zeigt das Display eine Information über die Feldkoordinate, z.B. **E2**, an. Um den Zug zu vollenden, führen Sie jetzt die Figur zum gewünschten **Zielfeld** und drücken mit der Figur leicht darauf. Damit ist die Zugeingabe abgeschlossen. Der Computer zeigt Ihnen seinen Zug ebenfalls auf der Anzeige an, z.B. **E7E5**. Nehmen Sie jetzt die Figur, die auf dem Feld E7 steht und drücken leicht auf das Feld. Dann führen Sie die Figur zum Feld E5, drücken wieder leicht auf das Feld und schließen damit die Eingabe des Zuges für den Computer ab. Falls Sie eine Figur tauschen oder schlagen möchten, verfahren Sie genauso. Drücken Sie zuerst die Figur auf dem Ausgangsfeld, entfernen die zu schlagende Figur vom Zielfeld und drücken mit Ihrer eigenen Figur auf das Zielfeld.

Hinweis: Die Felder sprechen oft besser an, wenn Sie mit der **Figurenkante** aufdrücken. Während einer Partie kann es vorkommen, daß Sie einen geplanten Zug doch nicht ziehen möchten. Nehmen wir einmal an, Sie haben Weiß und wollen E2-E4 ziehen. Sie nehmen die Figur auf dem Feld E2, drücken mit der Figur auf das Feld E2. Jetzt fällt Ihnen ein, daß Sie doch lieber einen anderen Zug machen möchten. In der LCD-Anzeige zeigt Ihnen der Schachcomputer aber bereits E2 an und wartet auf Ihre komplette Eingabe des Zuges, den Sie jetzt nicht mehr ziehen möchten. Drücken Sie mit der Figur einfach **nochmals** auf das Feld E2. So erkennt der Computer, daß Sie den ursprünglich geplanten Zug nicht ziehen möchten und das Bereitschaftssymbol □ erscheint wieder auf der LCD-Anzeige.

7. Der Computer zieht

Wenn Sie Ihren Spielzug wie zuvor beschrieben auf dem Schachbrett ausgeführt haben, ist der Computer am Zug. In der Eröffnungsphase wird er oft sehr schnell antworten, wenn das Gerät seine Züge aus seinem Speicher abruft. In der Eröffnungsbibliothek sind die wichtigsten Anfangszüge gespeichert, die sich in der Praxis besonders gut bewährt haben. Wenn der Computer innerhalb seiner Bibliothek keine Eröffnungszüge mehr finden sollte, muß er alle weiteren Spielzüge selbständig berechnen. Je nach Farbe – also ob der Schachcomputer die weißen oder schwarzen Steine führt – erscheint in der Rechenphase des Computers das Ihnen schon bekannte Farbsymbol, entweder □ für Weiß oder ■ für Schwarz. Der Rechner befindet sich also in seiner "Denkphase". Während er rechnet, sind alle Funktionstasten (außer **MOVE→ >>**) **nicht aktivierbar**.

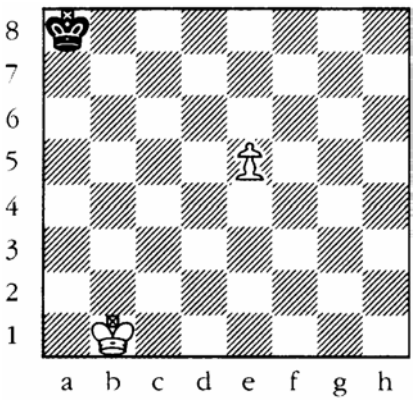
Tipp: Falls Sie den Rechenvorgang des Computers **unterbrechen** möchten, drücken Sie die Taste **MOVE→ >>.** Jetzt spielt der Rechner den bis dahin am günstigsten bewerteten Zug direkt aus.

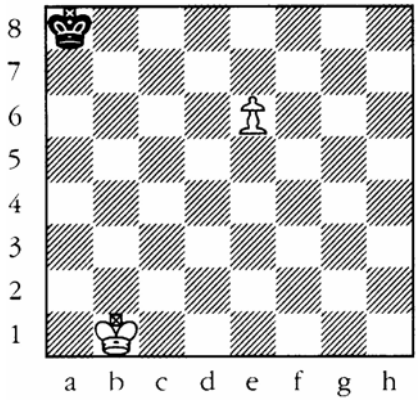
Wenn der Schachcomputer sich für einen Zug entschieden hat,

erscheint auf der LCD-Anzeige sein berechneter Zug. Die erste Buchstaben/Zahlenkombination bezieht sich auf das **Ausgangsfeld** während die zweite Kombination das **Zielfeld** der Spielfigur angibt. Zu Ihrer Orientierung erscheint in der LCD-Anzeige zuerst die Koordinate für das Ausgangs- und dann für das Zielfeld.

Beispiel: Nehmen wir einmal an, Ihr Computer zeigt Ihnen auf dem LCD-Display die Koordinaten **E7E5** an. Sie müssen jetzt die Figur nehmen, die auf dem Feld E7 (auf der Anzeige blinkt die Koordinate E7) steht und leicht mit der Seitenkante der Figur auf dieses Feld drücken. Führen Sie jetzt die Figur auf das angegebene Zielfeld E5 (jetzt blinkt die Koordinate E5) und drücken leicht mit der Seitenkante der Figur auf dieses Feld. Damit haben Sie den Zug für den Schachcomputer richtig eingegeben und können jetzt wieder an Ihrem eigenen Spielzug überlegen. In unserem Beispiel hatte der MILLENNIUM Computer die schwarze Farbe. Auf dem Display gibt Ihnen der Rechner noch einen zusätzlichen Hinweis, daß die Übertragung des Zuges funktioniert hat. Da Sie jetzt wieder am Zug sind, wird auf dem LCD-Display das Weiß-Symbol □ erscheinen.

Wenn der Schachcomputer eine Ihrer Figuren schlägt oder abtauscht, zeigt er dies im Display mit dem zusätzlichen Symbol ":" an. Das Verfahren ist prinzipiell genau das gleiche wie bei der normalen Eingabe von Zügen auf dem Schachbrett. Drücken Sie die Figur des Computers zuerst auf dem Ausgangsfeld und dann nach Entfernen der zu schlagenden Figur mit der Seitenkante der Spielfigur auf dem Zielfeld nieder. Ist der Zug korrekt von Ihnen für den Computer ausgeführt, erscheint im Display wieder das Bereitschaftssymbol □ oder ■, je nachdem, mit welcher Farbe Sie spielen.
Ein anderes Beispiel:





Nehmen wir einmal an, der Computer führt in dieser Stellung die **weißen Steine** und spielt den Bauern ein Feld nach vorne. Auf dem LCD-Display zeigt der Computer zuerst das Symbol □ an. Daneben finden Sie dann die entsprechenden Koordinaten für den Zug, nämlich E5 (blinkend) und E6 (nicht blinkend). Drücken Sie jetzt den Bauern e5 leicht mit der Seitenkante auf dem Ausgangsfeld nieder. Jetzt sehen Sie in der Anzeige des Computers, daß das E5 nicht mehr blinkt, dafür blinkt nun E6.

Führen Sie jetzt den Bauern auf das Zielfeld E6 und drücken mit der Figur leicht auf das Feld. Damit ist der Computerzug eingegeben und statt dem Symbol □ wird jetzt das Symbol ■ angezeigt. Es ist also jetzt Schwarz am Zug und der Computer wartet auf Ihre Eingabe (Sie sind am Zug!) .

Wenn Sie gegen den Computer mit Schwarz spielen möchten, dann drücken Sie zu Beginn der Partie einfach die Taste **MOVE→ >>**, und das Gerät spielt seinen ersten Zug mit Weiß.

8. Einhaltung der Schachregeln

Beachten Sie, daß der Computer die zuvor beschriebenen Regeln des Schachspiels immer **strikt einhält**. Wenn dagegen Sie eine Fehleingabe gemacht haben, z.B. das Drücken einer falschen Taste oder einen regelwidrigen Spielzug, macht Sie das Gerät mit einem **Signalton** darauf aufmerksam. Sehr häufig kommt es zu Fehlermeldungen, weil sich der menschliche Spieler nicht genau an die internationalen Regeln gehalten hat. Führen Sie etwa einen Spezialzug (z.B. Rochade) scheinbar korrekt aus und es kommt doch zu einer Fehlermeldung, dann haben Sie sehr wahrscheinlich gegen eine der Regeln des Spiels verstoßen. Schauen Sie bitte noch einmal im Kapitel über die Spielregeln nach.

9. Fehleingaben

Falls Sie einen illegalen (= nicht regelkonformen) Zug ausführen, kommentiert der Computer dies mit einem warnenden **Signalton**. Generell wird der Computer Sie immer mit einem kurzen Signalton auf Fehleingaben hinweisen.
Falls Sie ein fehlerhaftes Ausgangsfeld gewählt haben, wird die Anzeige der Koordinaten in der Anzeige gelöscht. Anschließend können Sie einen legalen Zug eingeben. Falls Sie eine Fehleingabe bei der Eingabe eines Computerzuges gemacht haben, drücken Sie einfach auf dasjenige Feld, dessen Koordinaten blinkend in der LCD-Anzeige dargestellt werden.

10. Die Lehrer-Funktion

10.1 Warnungen vor Fehlern

Das blinkende Symbol ◎ in der linken unteren Ecke der Anzeige teilt Ihnen mit, daß sich der Computer im Lehrermodus befindet. Dies bedeutet, daß Sie der Computer auf Fehler hinweist und den Spieler vor besonders gefährlichen Zügen (Drohungen) seinerseits warnt.
Nachdem Sie Ihren Spielzug eingegeben haben, kann es passieren, daß die Koordinaten des Zuges in der Anzeige nicht unmittelbar gelöscht werden. Während dieser Zeit berechnet der Computer,ob Ihr zuletzt gespielter Zug ein Fehler war oder nicht. Falls der Zug nach Ansicht des Computers ungünstig oder fehlerhaft war, ertönt ein besonderes, lang ansteigendes Tonsignal und die vier Koordinaten blinken konstant in der Anzeige. Sie haben nun drei Möglichkeiten:

(a) Falls Sie den Fahler auf Anhieb erkennen, können Sie den Zug zurücknehmen und einen neuen Zug ausspielen. Dieses Verfahren ist im Kapitel 12 *Züge zurücknehmen* ausführlich erklärt.
(b) Falls Sie trotzdem auf Ihrer Zugeingabe beharren und weiterspielen wollen, drücken Sie bitte die Taste **MOVE→ >>.** Der Computer setzt seine Berechnungen fort und Sie können die Partie weiterspielen.
(c) Falls Sie eine Erklärung des fehlerhaften Zuges wünschen, drücken Sie die Taste **?⇔?**.

Sollten Sie sich für Möglichkeit (c) entscheiden, reagiert der Computer mit einer der folgenden Fehlermeldungen:

(a) Es erscheint eine Zahl auf der Anzeige. Dies bedeutet, daß es für Sie möglich gewesen wäre Material zu gewinnen.(Vgl. Kapitel 19)
(b) Es erscheint eine Zahl mit negativem Vorzeichen auf der Anzeige. Beispiel:

- 2

Dies bedeutet, daß Sie durch Ihren Zug Material verlieren (im unserem Beispiel verlieren Sie Material im Wert von ca. zwei Bauern). Möglicherweise schlägt der Computer eine wertvolle Figur und Sie können im Gegenzug nur eine Figur mit geringerem Wert schlagen (zum Beispiel Springer oder Läufer gegen Turm). Vielleicht stellen Sie aber durch Ihren Zug Ihre Figur auf ein Feld, auf dem sie einfach vom Gegner ohne Gegenwert geschlagen werden kann.
(c) Geben Sie dem Computer durch Ihren Zug die Möglichkeit Sie ins Schachmatt zu setzen, erscheint folgendes Symbol auf der Anzeige:

- -

(d) Sollten Sie übersehen haben, Ihren Gegner unmittelbar mit Ihrem Zug mattzusetzen, erscheint folgendes Symbol auf der Anzeige:

-||-

(e) Sie machen Remis, obwohl Sie mehr Material als der Gegner hatten und somit wahrscheinlich gewonnen hätten. Es erscheint folgendes Symbol auf der Anzeige:

====

Nach einer der o.g. Fehlermeldungen haben Sie folgende Möglichkeiten. Sie können die Taste **←TAKE BACK** drücken und Ihren Zug zurücknehmen oder Sie drücken die Taste **MOVE→ >>**,um Ihren Zug trotz der Fehlermeldung beizubehalten. Wünschen Sie eine weitere Erklärung Ihres Fehlers, so drücken Sie erneut die Taste **?⇔?.** Auf der Anzeige sehen Sie nun entweder einen guten Spielzug, den Sie möglicherweise übersehen haben oder einen Gegenzug,durch den der Computer Ihren Fehler zu seinem Vorteil nutzen kann.

Sie können die Taste **?⇔?** so oft drücken, wie Sie möchten. Die Anzeige gibt dann abwechselnd den Zug an, von dem der Computer annimmt, Sie hätten ihn übersehen und seine "Erklärung" des Fehlers. Abschließend müssen Sie entscheiden, ob Sie den Zug zurücknehmen wollen (drücken Sie dazu **←TAKE BACK**) oder ob Sie den Zug bestätigen möchten (drücken Sie dazu **MOVE→ >>**).

10.2 Warnungen vor Drohungen

Nachdem Sie für den Computer einen Zug ausgeführt haben, ertönt gelegentlich ein abfallender Signalton und die Koordinaten in der LCD-Anzeige blinken. Auf diese Weise gibt Ihnen der Computer Hinweise auf eine Drohung, die er mit seinem letzten Zug aufgestellt hat. In der Regel warnt der Computer vor einem Schachmatt oder einem Materialgewinn. Soll die Drohung näher erklärt werden, drücken Sie die Taste **?⇔?.** Droht Ihnen der Computer mit Schachmatt, erscheint das Symbol **-| |-** auf der Anzeige. Kann der Computer durch seine Drohung Material gewinnen, so wird angezeigt, wieviele Bauern dieser Gewinn etwa wert ist.

Durch erneutes Drücken der Taste **?⇔?** wird der Zug angezeigt, mit dem Ihr Gegner Sie bedroht.
(Weiteres Drücken der Taste **?⇔?** wechselt zwischen dem bedrohenden Spielzug und der Erklärung der Bedrohung).

Hinweis: Überlegen Sie nach einer Warnung des Computers immer besonders sorgfältig, wie Sie ziehen wollen!

Falls Sie eine Partie ohne Tipps und Hinweise des Computers spielen wollen, drücken Sie die Taste ♋ (in der Anzeige erscheint **ALt**) und dann die Taste **LÄUFER/TUTOR.** Aus der Anzeige verschwindet nun das blinkende Symbol ◎. Der Computer benötigt ohne die Lehrerfunktion weniger Zeit für das Berechnen seiner Spielzüge.

Falls Sie die Lehrerfunktion wieder einschalten wollen, drücken Sie erneut die Tastenkombination ♋ und **LÄUFER/TUTOR.**

Hinweis: Drücken Sie die Taste ♋ gefolgt von einer der Tasten **TURM/STYLE, LÄUFER/TUTOR, SPRINGER/SOUND** oder **BAUER/HINT**, so aktivieren Sie jeweils die **zweite** Tastenfunktion.
(Haben Sie versehentlich die Taste ♋ gedrückt, so drücken Sie diese erneut, um die Eingabe rückgängig zu machen.)

11. Spezielle Züge

11.1 Der Computer schlägt eine Figur

Wenn der Schachcomputer eine Ihrer Figuren schlägt oder abtauscht, zeigt er dies im Display mit dem zusätzlichen Symbol ":" an. Das Verfahren ist prinzipiell genau das gleiche wie bei der normalen Eingabe von Zügen auf dem Schachbrett. Drücken Sie die Figur des Computers zuerst auf dem Ausgangsfeld und dann nach Entfernen der zu schlagenden Figur mit der Seitenkante der Spielfigur auf dem Zielfeld nieder. Ist der Zug korrekt von Ihnen für den Computer ausgeführt, erscheint im Display wieder das Bereitschaftssymbol □ oder ■, je nachdem, mit welcher Farbe Sie spielen.

11.2 En Passant schlagen

In dem Kapitel "Die Schachregeln" wurde bereits das Schlagen "En Passant", eine spezielle Zugmöglichkeit des Bauern, erklärt. Das Schlagen des Bauern wird genauso durchgeführt, wie jede andere Zugeingabe. Drücken Sie zuerst das Ausgangsfeld und dann das Zielfeld des schlagenden Bauern. Der **ORION 2000** kennt die Regel "En Passant" und zeigt Ihnen jetzt im Display das Feld des geschlagenen Bauern an. Drücken Sie auf das Feld des geschlagenen Bauern und entfernen Sie die Figur vom Brett.

Hinweis: Vergessen Sie bitte nicht, daß Sie das Schlagen "En Passant" nur **unmittelbar direkt nach dem Zug** des benachbarten Bauern durchführen können.

11.3 Bauernumwandlung

Im Abschnitt "Die Schachregeln" wurde eine weitere Besonderheit des Bauern beschrieben. Wenn es einem Bauern gelingt, die letzte Reihe zu erreichen (für Weiß wäre dies die achte Reihe, für Schwarz die erste Reihe), kann der Bauer in eine beliebige Figur verwandelt werden. Im Normalfall wird sich der Spieler für die stärkste Figur, die Dame, entscheiden.
Sie sind am Zug und möchten einen Bauern auf der letzten Reihe in eine Dame umwandeln. Drücken Sie zuerst, wie gehabt, auf das Ausgangs- und dann auf das Zielfeld. Die LCD-Anzeige zeigt Ihnen das entsprechende Farbsymbol, z.B. als Weißer □, und

eine Zahl (Standardeinstellung = 5) an. Die im Display angezeigte Zahl repräsentiert den Wert für die Figur, in die Sie den Bauern umwandeln möchten. Die am häufigsten vorkommende Umwandlung wird in eine Dame sein, die durch die Zahl 5 dargestellt wird. Wenn Sie also den Bauern in eine Dame umwandeln möchten, drücken Sie jetzt die Taste **Dame**. Das LCD-Display zeigt Ihnen jetzt das Umwandlungsfeld noch einmal im Klartext an. Um die Zugeingabe abzuschließen, müssen Sie nochmals auf das Umwandlungsfeld (gleichzeitig Zielfeld!) drücken und die umgewandelte Dame auf dem Brett aufbauen.
Falls Sie es vorziehen, den Bauern in einen Turm, Läufer oder Springer umzuwandeln, müssen Sie einfach nur die entsprechende Funktionstaste drücken. Nehmen wir an, Sie führen die weißen Steine und möchten den Bauern anstatt in eine Dame lieber in einen Turm verwandeln. Führen Sie zuerst durch Drücken von Ausgangs- und Zielfeld den Zug aus. In der LCD-Anzeige erscheint jetzt das Farbsymbol □ und die Zahl "5". Die Zahl "5" repräsentiert den Wert für eine Dame; wir möchten aber lieber in einen Turm umwandeln. Drücken Sie jetzt auf die Funktionstaste für den **Turm**. Jetzt erscheint auf dem LCD-Display die Zahl "4", die den Wert für einen Turm darstellt. Drücken Sie jetzt noch einmal auf die Funktionstaste mit dem Turmsymbol, um die Umwandlung in einen Turm zu bestätigen. Jetzt zeigt Ihnen die LCD-Anzeige das Umwandlungsfeld an und Sie müssen lediglich auf das Feld drücken, um die Umwandlung abzuschließen. Vergessen Sie nicht, die umgewandelte Figur auf das Schachbrett zu setzen. Zur besseren Orientierung eine kleine Übersicht, aus der Sie ersehen können, welche Zahl der Schachcomputer einer bestimmten Figur bei einer Bauernumwandlung zuordnet:

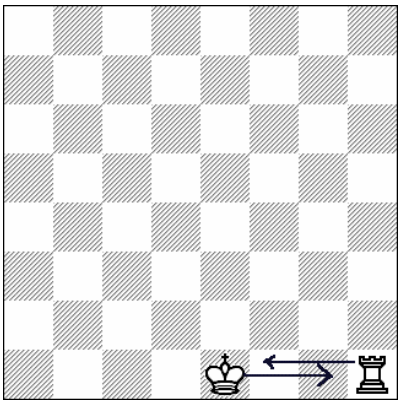
Zahl	Figur	LCD-Anzeige
5	Dame	5
4	Turm	4
3	Läufer	3
2	Springer	2

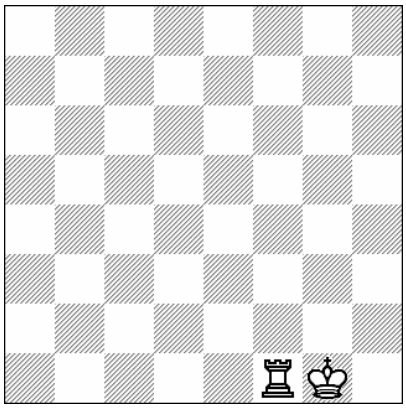
Wenn der Schachcomputer seinen Bauern auf der letzten Reihe umwandelt, zeigt das Gerät den Zug in der Ihnen schon vertrauten Art an. Zuerst wird das Ausgangs- und dann das Zielfeld im LCD-Display angezeigt, z.B. **E2E1**. Drücken Sie also zuerst mit dem Bauern auf das Ausgangsfeld, führen den Bauern zum Zielfeld und drücken nochmals auf das Zielfeld, das ja gleichzeitig auch das Umwandlungsfeld ist. Der Schachcomputer zeigt jetzt im Display die Figur an, in die der Bauer umgewandelt werden soll. Dies geschieht, wie oben beschrieben, mit Hilfe einer Zahlenangabe. In der Regel wird das Gerät eine "5" anzeigen. Wie Sie aus der Übersicht erkennen können, will der Computer also seinen Bauern in eine Dame umwandeln. Achten Sie bitte **immer** darauf, welche Zahl der Computer in der Anzeige einblendet, damit Sie sicher sein können, daß die richtige Figur für den Computer gesetzt wurde. Wir gehen jetzt aber einmal davon aus, daß der Computer in eine Dame umwandeln will und eine "5" anzeigt. Drücken Sie also die Funktionstaste für die Figur **Dame**. Jetzt zeigt er Ihnen noch einmal das

Umwandlungsfeld an; drücken Sie noch einmal auf dieses und stellen die **richtige** Figur auf das Schachbrett.

11.4 Rochade

Um die Rochade auszuführen, müssen Sie **zuerst** mit dem König und dann mit dem Turm ziehen. Bitte beachten Sie, daß Sie unbedingt **zuerst die Königsbewegung** bei diesem speziellen Schachzug durchführen müssen! Nehmen wir an, Sie spielen mit Weiß und möchten die kurze Rochade durchführen. Zuerst führen wir die Zugeingabe mit dem König vom Ausgangsfeld **E1** zu dem Zielfeld **G1** wie immer durch das Drücken auf die jeweiligen Felder durch. In der LCD-Anzeige werden jetzt automatisch das Ausgangs- **H1** und das Zielfeld **F1** des Turms angezeigt. Nehmen Sie den Turm auf **H1,** drücken auf das Ausgangsfeld. Nachdem Sie den Turm auf h1 gedrückt haben, zeigt Ihnen das Display jetzt das Zielfeld f1 an. Führen Sie den Turm auf das Feld f1, drücken auf dieses Feld und die Rochade ist damit abgeschlossen. Der Computer zeigt Ihnen seine Wahl der Rochade nach dem gleichen Verfahren an.
In der folgenden Abbildung finden Sie ein Beispiel, wie die Position des Königs und des Turms **vor** und **nach** einer Rochade aussehen kann.





12. Züge zurücknehmen

Sie können einen Zug zurücknehmen, wenn Sie feststellen, daß der von Ihnen gespielte Zug vielleicht eine Figur verliert oder aus sonstigen Gründen schlecht ist. Sie müssen allerdings warten, bis der Computer seinen Gegenzug ausgespielt hat, um Züge rückgängig zu machen. Drücken Sie, nachdem der Computer geantwortet hat, die Taste **←TAKE BACK**. Die LCD-Anzeige zeigt blinkend die Koordinate des Zielfeldes der Figur an, die zuletzt gezogen wurde. Sie haben jetzt zwei Möglichkeiten:

1. Sie brechen die Zugrücknahme ab, indem Sie nochmals die Taste **←TAKE BACK** drücken,
2. oder Sie drücken auf das **Zielfeld**, um den Zug zurückzunehmen. Jetzt blinkt in der Anzeige das ursprüngliche **Ausgangsfeld** der Figur auf. Führen Sie jetzt die Figur zu diesem Ausgangsfeld und drücken Sie darauf. Damit ist die Zugrücknahme abgeschlossen und Sie können normal weiterspielen.

Tipp: Besonders häufig werden Sie einen Zug zurücknehmen wollen, wenn der Computer Ihnen eine Figur **geschlagen** hat. War der letzte Zug ein Schlagzug (wird in der Praxis sehr häufig vorkommen!) zeigt das LCD nach der durchgeführten Zugrücknahme außer dem vertraute Farbsymbol (□ für Weiß oder ■ für Schwarz) rechts die Zahl an, die die geschlagene Figur repräsentiert. Aus der folgenden Übersicht können Sie die Figuren mit den zugeordneten Zahlenwerten ablesen:

Zahl	Figur	LCD-Anzeige
6	König	6
5	Dame	5
4	Turm	4
3	Läufer	3
2	Springer	2
1	Bauer	1

Links im Display zeigt der Computer blinkend das Feld an, auf dem die geschlagene Figur stand. Stellen Sie die entsprechende Figur wieder auf Ihr Feld und drücken Sie darauf (zur Bestätigung hören Sie natürlich ein "Piep").
Möchten Sie die Rochade zurücknehmen, zeigt der Schachcomputer zuerst die Königsbewegung, dann das Manöver des Turms an.
Falls der letzte Zug eine Bauernumwandlung war, gibt der Computer zuerst das Ziel- und dann das Ausgangsfeld an. Jetzt erscheint die Zahlenzuordnung 1 (die letzte gezogene Figur war ein Bauer) und Sie müssen den Bauern auf das Brett zurückstellen. Zum besseren Verständnis geben wir nachstehend eine genaue Übersicht über die einzelnen Schritte bei der Rücknahme von Zügen:

1. Drücken Sie die Taste **←TAKE BACK**.
2. Auf der LCD-Anzeige erkennen sie das Farbsymbol der Figur, deren Zug zurückgenommen werden soll. Es könnte beispielsweise in der Anzeige folgende Information stehen: ■ **D6C5**. Die Anzeige für C5 blinkt auf und signalisiert

Ihnen, daß von dem Feld C5 ein Zug für Schwarz zurückgenommen werden soll.

3. Drücken Sie jetzt mit der Figur auf das Feld C5.
4. Auf der Anzeige blinkt jetzt die Koordinate D6 auf; Sie müssen jetzt die Figur auf das Feld D6 führen und auf dieses Feld drücken.
5. Die Rücknahme des Zuges ist damit abgeschlossen und Sie können die Partie fortsetzen.

Wichtig: Beachten Sie, daß das Limit für die Rücknahme zwei Züge beträgt. Falls die letzte Rücknahme die Rochade war, berücksichtigt der Computer das Rochaderecht erneut.

13. Schach und Schachmatt - das Ende einer Partie

Falls der Computer Ihnen Schach bietet, hören Sie sechs kurze Warntöne. Gleichzeitig wird im Display das Symbol **+** angezeigt.

Falls Weiß Schachmatt setzt, erscheint in der Anzeige **1 0**. Wenn Schwarz Schachmatt setzt, erscheint im LCD-Display **0 1**.

Falls eine der beiden Parteien Remis reklamiert, erscheint in der Anzeige **==** .

Falls beide Parteien durch Wiederholen der gleichen Züge eine dreimalige Stellungswiederholung in der Partie hervorrufen, erkennt dies der Computer und reklamiert Remis durch Stellungswiederholung. In der Anzeige erscheint die Information **3=**.

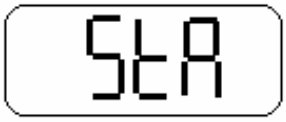
Falls ein Partie durch die 50 Zügeregel Remis endet, zeigt der Computer dies durch **50=** an.

Falls eine Partie auf eine ähnliche Weise wie zuvor beschrieben endet, weist der Computer durch eine Sequenz von 12 Tonsignalen darauf hin.

Hinweise: Bei einem Remis durch Stellungswiederholung oder durch die 50-Zügeregel können Sie trotzdem die Partie fortsetzen. Führen Sie einfach einen weiteren Zug auf dem Brett aus oder drücken Sie die Taste **MOVE→ >>.** Falls Züge während einer Partie zurückgenommen wurden, zählt der Computer die Züge (z.B. für die 50-Züge-Regel) neu.

14. Neues Spiel

Sie können jederzeit, wenn Sie am Zug sind, eine neue Partie beginnen. Drücken Sie die Taste **START**, wenn Sie ein neues Spiel gegen den **ORION 2000** wünschen. Der Computer zeigt auf der LCD-Anzeige:



Drücken Sie jetzt **noch einmal START** und der Computer ist für ein neues Schachspiel bereit. Wenn Sie dagegen (statt nochmals **START**) die Taste **k/◎** sowie anschließend ein beliebiges Feld am Schachbrett drücken, wechseln Sie in den Dame-Modus.

Hinweis: In manchen Anwendungssituationen, z.B. wenn Sie gerade dabei sind, einen Zug auszuführen, wird die Taste **START** keine Reaktion auslösen. Wenn Sie im "Aufbaumodus" oder mitten bei der Zugeingabe sind, ist die Funktion **START** deaktiviert. Auch während der Computer an seinem Gegenzug rechnet, ist die Funktionstaste **START** nicht aktiv. Sie müssen daher zunächst den Rechenvorgang des Computers mit der Taste **MOVE→ >>** unterbrechen, um wieder eine neue Partie beginnen zu können.

15. Tipps für Anfänger

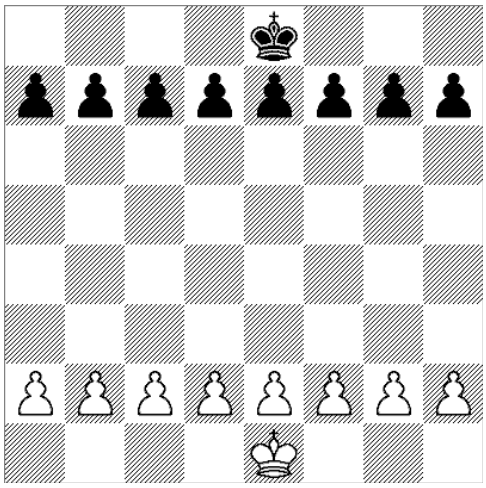
15.1 Das Übungsprogramm für Schach

Um Ihnen den Einstieg in das Schachspiel zu erleichtern, können Sie ihre neu erworbenen Kenntnisse mit dem **ORION 2000** systematisch trainieren. Ihr Schachcomputer bietet Ihnen die Möglichkeit, die Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren zu trainieren, ohne das Sie mit "vollem Orchester", also allen Figuren spielen müssen.

Es gibt insgesamt **fünf Lernspiele**, mit deren Hilfe Sie Ihre Fertigkeiten im Umgang mit den einzelnen Figuren trainieren können:

(1) BAUERN = Spiel nur mit Königen und Bauern
(2) SPRINGER = Spiel nur mit Königen, Springern und Bauern
(3) LÄUFER = Spiel nur mit Königen, Läufern und Bauern
(4) TURM = Spiel nur mit Königen, Türmen und Bauern
(5) DAME = Spiel nur mit Königen, Damen und Bauern

Diese vereinfachten Partien sind insbesondere für Anfänger nützlich. Wenn Sie z.B. das **Lernspiel 1** mit den Königen und Bauern starten, bekommen Sie schnell ein Gefühl für das Zusammenwirken dieser Figuren. Der Schwierigkeitsgrad der Lektionen steigt in der oben angegebenen Reihenfolge an. Bei diesen Lernspielen handelt es sich um eine sehr effektive Methode, das Schachspiel zu erlernen.



Lernspiel (1)

Im abgebildeten Beispiel lernen Sie die Funktionsweise des **Bauernspiels** kennen. Stellen Sie die Figuren analog zu der vorstehenden Abbildung auf dem Brett auf.

Drücken Sie die Taste **START** und in der Anzeige erscheint das uns bekannte Symbol **StA**. An dieser Stelle können Sie auf Wunsch ein Lernspiel mit reduziertem Material starten. Anstatt der sonst üblichen Taste **START** für eine neue Partie drücken Sie jetzt bitte die Taste mit dem **Bauernsymbol** **b**. Damit wird die oben abgebildete Position "geladen" und Sie können das Lernspiel mit den Bauern starten. Jede Seite hat einen König und acht Bauern. Ziel des Lernspiels besteht darin, die Bauern auf die letzte Reihe zu führen und in eine Dame zu verwandeln.

Falls Sie das **Lernspiel 2**, also das Springerspiel, aufrufen wollen, ist die Verfahrensweise prinzipiell gleich. Drücken Sie zuerst **START** und dann die Taste mit dem **Springersymbol** S. In diesem Lernspiel spielen beide Seiten zusätzlich zu den Königen und den Bauern noch mit den Springern auf dem Brett. Die Springer werden in der üblichen Grundstellung postiert. Analog zu der oben angezeigten Position stellen Sie zu dem König und den Bauern noch die Springer auf die Grundfelder b1, g1, b8, g8.

Lernspiel 3, das Läuferspiel, rufen Sie durch Drücken der Taste **START** und der Taste mit dem **Läufersymbol** **l**auf. Wie aus der bereits bekannten Position des Bauernspiels (ein König und acht Bauern) kommen jetzt die Läufer auf Ihren Grundfeldern c1, f1, c8, f8 dazu.

Lernspiel 4, das Turmspiel, rufen Sie durch Drücken von **START** und der Taste mit dem **Turmsymbol** **t** auf. Anstatt den Läufern kommen jetzt zu der bekannten Position mit dem König und den Bauern noch die Türme zum Einsatz. Wie gehabt, stehen die Türme auf Ihren Grundfeldern a1, h1, a8, h8.

Lernspiel 5, das Damespiel, erreicht man durch Drücken der Taste **START** und der Taste mit dem **Damesymbol** **d**. Zu der bekannten Position mit dem König und acht Bauern stellt man

noch die Damen in ihre Grundstellungen auf D1 und D2 auf.

Sie können den Modus mit den Lernspielen jederzeit verlassen. Drücken Sie **zweimal hintereinander START.** Der Computer ist jetzt wieder bereit, eine Partie mit "vollem Orchester", d.h. mit allen Figuren, zu spielen.

15.2 Anzeige der legalen Spielzüge

Sie können den Computer jederzeit (wenn Sie am Zug sind) danach fragen, welche möglichen und regelgerechten (= legalen) Spielzüge mit einer Ihrer Figuren gemacht werden können. Es spielt dabei keine Rolle, auf welcher Position sich die Figur befindet.
Sie können diese Funktion immer dann aktivieren, wenn Sie an der Reihe sind zu ziehen. Drücken Sie dazu die Taste **?⇔?** und es erscheint

[ ]

auf der Anzeige. Drücken Sie nun auf ein Feld, das mit einer Ihrer Figuren besetzt ist. Kann diese Figur überhaupt keinen Zug machen, erscheint

----

auf der Anzeige. Kann Ihre Figur jedoch einen legalen Zug ausführen, so wird einer davon vom Computer angezeigt. Sie haben dann die folgenden Möglichkeiten:

(a) Drücken Sie *irgendein* Feld, auf das Ihre Figur legal ziehen kann, so nimmt der Computer an, Sie führen diesen Zug aus. Das Spiel wird ganz normal fortgesetzt. Ist Ihr Spielzug ein spezieller Zug (z.B. Rochade), so werden Sie vom Computer aufgefordert, diesen Zug in der vorgegeben Weise zu vervollständigen.

(b) Drücken sie die gleiche Figur erneut, zeigt Ihnen der Computer einen weiteren legalen Spielzug für diese Figur an, soweit dies möglich ist. Durch wiederholtes Drücken der Figur werden nacheinander alle möglichen Spielzüge angezeigt.

(c) Sie drücken eine andere Figur, um sich anzeigen zu lassen, wie diese ziehen kann (auch hier können sie wiederholt drücken, um verschiedene Zugmöglichkeiten angezeigt zu sehen).

Drücken Sie erneut die Taste **?⇔?** (oder jede andere beliebige Taste), wird die Anzeige gelöscht, und der Computer nimmt an, Sie wollen das Spiel in normaler Weise fortsetzen.

16. Computer unterbrechen und Seiten wechseln

16.1 Zugberechnung unterbrechen

Wenn Sie eine Spielstufe (siehe Abschnitt "die Spielstufen") mit einer längeren Bedenkzeit eingestellt haben, kann es passieren, daß der Schachcomputer sehr lange an einem Zug überlegt. Sie können jederzeit den Rechenvorgang des Computers mit **MOVE→ >>** unterbrechen und einen Zug abrufen.
Beachten Sie bitte, daß während des "Denkvorgangs" des Schachcomputers einige Funktionen, wie z.B. **START** nicht aktiv sind.

16.2 Seitenwechsel

Wenn Sie am Zug sind, können Sie jederzeit die Seiten wechseln und den Computer veranlassen, mit Ihrer Stellung und Farbe das Spiel fortzusetzen.
Drücken Sie, **während Sie am Zug sind**, die Taste **MOVE→ >>**. Damit werden die Seiten getauscht und der Computer übernimmt die Führung ihrer Steine.

Tipp: Falls Sie einmal möchten, daß Ihr **ORION 2000** eine ganze Partie gegen sich selbst spielt, betätigen Sie wiederholt die Taste **MOVE→ >>**. Dies kann beispielsweise sinnvoll sein, wenn Sie eine Position eingegeben haben und die beste Fortsetzung mit Hilfe Ihres elektronischen Partners finden wollen.

Wichtig: Bitte beachten Sie, daß die Tastenfunktion **MOVE→ >>** beim Spiellevel **0 nicht** aktiv ist.

17. Stellungskontrolle

Es kann vorkommen, daß Sie die Positionen der einzelnen Figuren auf dem Brett **überprüfen** wollen. Dies kann z.B. notwendig sein, falls Sie gegen den Computer gestoßen und die Figuren umgefallen sind. Eine Stellungskontrolle ist jederzeit möglich, wenn Sie am Zug sind. Drücken Sie dazu einfach die mit den Figurensymbolen gekennzeichneten Tasten.

Die nachfolgende Übersicht zeigt Ihnen die Nummern mit der entsprechenden Figurenzuordnung:

Zahl	Figur	LCD-Anzeige
6	König	6
5	Dame	5
4	Turm	4
3	Läufer	3
2	Springer	2
1	Bauer	1

Falls Sie z.B. die Taste mit dem Bauernsymbol drücken, zeigt das Display folgende Information an:

□ A2 1

Dies bedeutet, daß ein weißer Bauer auf dem Feld A2 steht. Durch mehrfaches Drücken der Taste mit dem Bauernsymbol zeigt Ihnen der Computer die Position jedes Bauern auf dem Brett an.

Dabei beginnt der Computer immer von der linken Seite des Brettes zur rechten.

Bei der Anzeige der schwarzen Bauern zeigt das Display das Symbol ■ für Schwarz, anstatt das für Weiß gültige Symbol □ an. Nachdem der Computer die Position aller auf dem Brett befindlichen Bauern angezeigt hat, gelangen Sie durch Drücken der Taste mit dem Bauernsymbol wieder in den normalen Spielmodus. Falls Sie die Taste mit dem Bauernsymbol erneut drücken, befinden Sie sich wieder in dem Modus für die Stellungskontrolle. Erneutes Drücken der Bauerntaste führt wieder zum normalen Spielmodus zurück.

Nach dem gleichen Prinzip funktioniert die Stellungskontrolle der anderen Figurentypen. Sie müssen dazu lediglich die Taste mit dem entsprechenden Figurensymbol drücken. Falls auf das Drücken einer Taste keine Reaktion, bzw. Anzeige, erfolgt, bedeutet dies, daß sich kein entsprechender Figurentyp mehr auf dem Brett befindet.

Die Stellungskontrolle kann jederzeit abgebrochen werden. Drücken Sie dazu entweder ein beliebiges Feld auf dem Schachbrett oder einer der Tasten ohne Figurensymbol. Das Spiel kann jetzt normal fortgesetzt werden.

18. Die Spielstufen

18.1 Einteilung der Spielstufen

Der Computer bietet Ihnen zahlreiche verschiedene Spielstufen mit verschiedenen Spielstärken zur Auswahl. Je höher die Spielstufe ist, um so mehr Zeit nimmt sich der Computer für die Berechnung der Züge, und spielt dann um so stärker.
Es gibt vier unterschiedliche Arten von Spielstufen:

(1) "Zeit pro Zug" Spielstufen: In diesen Spielstufen nimmt sich der Computer eine vordefinierte Bedenkzeit pro Zug. Im untersten Level nimmt sich der Computer etwa 5 Sekunden Zeit pro Zug. Im stärksten Level dieser Spielstufe kann es bis zu vier Minuten dauern, bis der Computer zieht.
Sie können die Dauer Ihrer eigenen Bedenkzeit selbst definieren. Wenn Sie an der Reihe sind, erscheint dann ein "Count Down" (Sekunden zählen rückwärts)der eingegebene Zeit.

(2) "Zeit pro Partie" Spielstufen: Bei diesen Spielstufen steht jedem Spieler eine vordefinierte Zeit pro Partie zur Verfügung. Im niedrigsten Level dieser Spielstufe haben die Spieler 5 Minuten pro Partie; im höchsten Level sind es zwei Stunden.

(3) "Spass" Spielstufen: Diese Spielstufen sollen Anfängern die Möglichkeit geben das Schachspiel zu üben. Die Bedenkzeit des Computers beträgt in diesen Spielstufen nur wenige Sekunden. Er macht dabei oftmals willkürliche Fehler. Je niedriger das gewählte Level, um so gravierender werden die Fehler des Computers; in Level 1 verliert er manchmal sogar seine Dame!
Die Idee besteht darin, daß beispielsweise auch Kinder Spaß am

Schachspiel und natürlich Erfolgserlebnisse haben sollen, indem sie öfters einmal eine Partie gewinnen.
(4) "RATING" Spielstufen: Diese Spielstufen können aktiviert werden, wenn sich der Computer im Modus "RATING" befindet. Der Computer berechnet dabei eine Bewertung für jeden Ihrer Spielzüge (siehe auch Kapitel 19).

Zusätzlich gibt es noch zwei spezielle Spielstufen:

Unbegrenzte Spielstufe (Un):
Dem Computer wird dabei **keine Zeitbeschränkung** vorgegeben und daher entfaltet das Gerät auf dieser Stufe seine optimale Spielstärke. Individuelle Züge werden in der Regel nach 5 bis 10 Minuten ausgespielt. In dieser Spielstufe kann der Computer Mattprobleme bis zu max. 2 Zügen lösen (siehe Kapitel 25).

Spielstufe 0:
Ist diese Stufe aktiviert, kann der Anwender die Züge für **beide Seiten** (Weiß + Schwarz) eingeben, ohne daß der Computer einen Antwortzug ausspielt (siehe dazu auch Kapitel 22).

18.2 Anzeige der Spielstufen

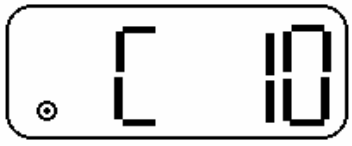
Sind Sie am Zug, können Sie sich jederzeit die aktive Spielstufe im Display anzeigen lassen oder in eine andere Spielstufe wechseln. Drücken Sie die Taste **LEVEL/>**. Im Display wird die aktuelle Spielstufe angezeigt. Falls sich der Computer im Wertungsmodus befindet, blinkt das Symbol ⇳ und die Anzeige stellt z.B. folgende Information dar:

⇳**L 5**

Der Wertungsmodus und die dazugehörigen Stufen sind im entsprechenden Kapitel erklärt. Falls sich der Computer nicht im Wertungsmodus befindet, wird im Display entweder eine "Zeit pro Zug", eine "Zeit pro Partie" oder eine "Spass"-Spielstufe angezeigt.

Eine "Zeit pro Zug" Spielstufe wird im Display einfach mit einem vorstehenden **P** oder **C** gefolgt von einer Ziffer (oder **Un** für **unbegrenzte Bedenkzeit**) gekennzeichnet. Dies kann wie folgt aussehen:

Sie (P = engl. player = Spieler) spielen Ihre Züge **ohne zeitliche Begrenzung** (Un = unbegrenzt). Oder die Anzeige sieht wie folgt aus:



Der Computer (C) hat 10 Sekunden Zeit für seinen Spielzug. Durch Drücken der Taste ♋ können Sie zwischen der Zeitanzeige

für den Computer und den Spieler (also Sie) hin- und her wechseln.

Falls eine "Zeit pro Partie" Spielstufe gewählt wurde, erscheint auf dem Display ein **L** gefolgt von einem "blinkenden" Doppelpunkt und einer Ziffer, z.B.

L : 35

In diesem Beispiel stehen jedem Spieler 35 Minuten Bedenkzeit für die gesamte Partie zur Verfügung.

Eine "Spass" Spielstufe wird im Display mit einem **L** gefolgt von einer Ziffer von 0 bis 4 dargestellt. Beispiel:

L 3

Um die Anzeige der Spielstufe vom Display zu löschen, drücken Sie ein beliebiges Feld des Spielfeldes oder irgendeine Taste außer den folgenden: ♋, 🕑, **LEVEL/>** oder **MOVE→ >>**. Danach können Sie das Spiel normal fortsetzen.

18.3 Spielstufe wechseln

Sie können jederzeit die angezeigte Spielstufe wechseln. Zuerst müssen Sie sich für die gewünschte Spielstufe entscheiden ("Zeit pro Zug", "Zeit pro Partie" oder "Spass"). Durch wiederholtes Drücken der Taste 🕑 wechseln Sie von einer Spielstufe zur nächsten. Wenn die gewünschte Spielstufe angezeigt wird, stellen Sie noch das passende Level ein.

18.3.1 Eine "Zeit pro Zug" (oder unlimitierte) Spielstufe einstellen

Sobald die Anzeige ein **P** (gefolgt von einer Ziffer oder **Un**) anzeigt, können Sie die zeitliche Begrenzung für Sie (d.h. den Gegner des Computers) eingeben. Durch wiederholtes Drücken der Taste **LEVEL/>** wird auf dem Display ein Wert von 5 bis 30 in 5er-Schritten angezeigt. Danach erhöht sich der Wert in 10er-Schritten bis 60; dann in 30er-Schritten bis zu 240. Sollten Sie jetzt noch einmal **LEVEL/>** drücken**,** wird "**P Un**" auf dem Display angezeigt, danach wiederholt sich die Zahlenfolge beginnend bei 5. Drücken Sie statt **LEVEL/>** die Taste **MOVE→ >>**, erhöht sich der Zahlenwert in größeren Schritten. Zum Beispiel von 5 auf 30 und dann auf 120.
Die im Display gezeigte Zahl, gibt die Sekunden an, die Ihnen als Spieler für einen Zug zur Verfügung stehen ("**Un**" steht für unbegrenzt). Wird im Display das gewünschte Zeitlimit für den Spieler angezeigt, so drücken Sie die Taste 🕑, um auch das Zeitlimit für den Computer zu sehen. Sie können diese Zeitlimit nun wie vorangehend beschrieben ändern.

Sind die zeitlichen Begrenzungen für beide Seiten eingestellt, so drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbretts oder irgendeine Taste außer den folgenden: **MOVE→ >>**, **LEVEL/>**, ♋ oder 🕑. Danach können Sie das Spiel fortsetzen.

Hinweise:
(1) Nach dem ersten Einlegen der Batterien startet der Computer mit einer Bedenkzeit von *10 Sekunden pro Zug*. Dem Gegenspieler des Computers steht eine *unbegrenzte Bedenkzeit* zur Verfügung.

(2) Falls die *Lehrerfunktion* aktiviert ist (Kapitel 10), wird der Computer die vordefinierte Bedenkzeit etwas überschreiten.

18.3.2 Eine "Zeit pro Partie" Spielstufe einstellen

Sobald das Display ein Level in dieser Spielstufe (z.B. **L:5**)anzeigt, können Sie dieses durch Drücken der Tasten **LEVEL/>** oder **MOVE→ >>**, verändern. Die schnellste zeitbegrenzte Partie dauert nur 5 Minuten. Sie können diese Zeitvorgabe in 5er-Schritten bis 30 erhöhen. Danach geht es in 30er-Schritte weiter bis zum Maximum von 2 Stunden. Die Dauer der Partie wird in Stunden und Minuten angezeigt, z.B.:

L1:30

Falls "**L2:00**" angezeigt wird, führt ein erneuter Druck auf die Taste **LEVEL/>** zurück zum Level **L:5**.

Ist die zeitliche Begrenzung für die Partie eingestellt, so drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbretts oder auf irgendeine Taste außer den folgenden: **MOVE→ >>** ,**LEVEL/>**, ♋ oder 🕑. Danach können Sie das Spiel fortsetzen.

18.3.3 Eine "Spass" Spielstufe einstellen

Sobald ein Level in dieser Spielstufe eingestellt ist (z.B. **L 1**), können Sie durch wiederholtes Drücken der Taste **LEVEL/>** zwischen den Levels 0 bis 4 wechseln. Level 1 ist die schwächste der "Spaß"-Spielstufen, 4 die stärkste. Ist das gewünschte Level eingestellt, so drücken Sie auf ein beliebiges Feld des Schachbretts oder auf irgendeine Taste außer den folgenden: ♋, 🕑, **LEVEL/>** oder **MOVE→ >>**. Danach können Sie das Spiel normal fortsetzen.

18.4 Die Bedenkzeiten

Falls Sie eine Partie mit einer "Zeit pro Partie" Stufe spielen, zeigt die Anzeige den bisherigen Zeitverbrauch der Partei an, die gerade am Zug ist - solange diese nicht unbegrenzte Bedenkzeit hat. Stehen nur noch 5 Sekunden zur Verfügung, ertönen drei Pieptöne zur Warnung.
Ist die Zeit abgelaufen, ertönen 6 Pieptöne. Der Computer akzeptiert Ihren Spielzug großzügigerweise auch nach Ablauf der vorgegebenen Zeit.

Hinweis: Sie können nicht "auf Zeit" gewinnen, wenn das vorhandene Material nicht zum Mattsetzen des Computers

ausreicht. Falls eine Seite nur noch mit dem König spielt und der Gegner die Bedenkzeit überschreitet, zeigt der Computer im Display "**==**". Dies bedeutet, daß die Partie als Unentschieden gewertet wird. Trotzdem können Sie die Partie fortsetzen.

Hinweis: Im Lieferumfang des Computers befindet sich eine sehr umfangreiche **Eröffnungsbibliothek**. Diese Bibliothek enthält eine große Zahl von bekannten Schacheröffnungen. Der Computer greift auf die gespeicherte Bibliothek zu Beginn jeder Partie zu und spielt die ersten Züge einer Partie ohne zu rechnen. Falls Sie einige Züge zurücknehmen (Kapitel 12) oder einen Zugvorschlag (Kapitel 23) abrufen, ist das Eröffnungsbuch nicht mehr aktiv und der Computer muß seine Züge in der üblichen Weise berechnen.

Beachten Sie bitte, daß es noch ein separates System für die Spielstufen des **Wertungsmodus** gibt. Die Möglichkeiten dazu werden im folgenden Kapitel 19 erklärt.

18.5 Schnellschach - das "schnelle Spiel"

Eine der beliebtesten Spielvarianten der letzten Zeit ist das sogenannte **Schnellschach**, d.h. jedem Spieler stehen nur 25 bis 30 Minuten Bedenkzeit pro Partie zur Verfügung. Sie können diese "Zeit pro Partie" Variante natürlich wie weiter oben beschrieben eingeben, es gibt jedoch einen einfacheren Weg.

Anstatt mit der Taste **LEVEL/>** (die aktuelle Spielstufe wird angezeigt) zu beginnen, drücken sie die Taste 🕑. Es wird nun entweder **:25** (Spielstufe mit 25 Minuten pro Partie) oder **:30** (30 Minuten pro Partie) angezeigt. Durch wiederholtes Drücken der Taste 🕑 können Sie zwischen den beiden Stufen wechseln. Steht die von Ihnen gewünschte Bedenkzeit im Display, drücken Sie die Taste **START.** Der Computer ist nun bereit für eine Partie Schnellschach.

19. Der Wertungsmodus: Bewertung Ihrer Züge

Auf Wunsch nimmt der Computer eine Bewertung Ihrer Spielzüge vor. Dieser spezielle Modus wird als ”RATING”-Modus bezeichnet. Um eine Partie in diesem Modus zu spielen, drücken Sie die Taste **START**. Im Display erscheint wie gewohnt die Anzeige **StA**. Drücken Sie jetzt die Taste **RATING**. Das ⇳-Symbol blinkt kontinuierlich und der Computer ist jetzt bereit, Ihre Spielzüge zu bewerten.

Nach jedem Zug Ihrerseits ertönen mehrere Signatöne und im Display erscheint eine Wertungszahl. Dies dauert in der Regel einige Sekunden. Die Anzahl der Töne gibt Ihnen Informationen auf die Einschätzung Ihrer Züge durch den Computer. Sechs kurze, hohe Töne bedeuten, daß Sie mit Ihrem soeben gespielten Zug das Maximum von sechs Punkten erreicht haben. Falls Sie nur fünf Töne mit einem etwas längeren Zeitintervall hören, bewertet der Computer Ihren letzten Zug mit fünf Punkten u.s.w. Ein einzelner Signalton bedeutet nur einen Wertungspunkt; ein Tonsignal mit einem längeren Intervall bedeutet 0 Punkte. Eine Null-Wertung vergibt der Computer, falls Sie z.B. eine Mattdrohung übersehen haben.

Die Ziffern im Display zeigen Ihnen Ihre Gesamtwertung für die komplette Partie an. Dies dauert in der Regel um die vier Sekunden. Anschließend setzt der Computer seine Berechnungen für den nächsten Zug fort.

Während die Bewertung im Display angezeigt wird, können Sie durch Drücken der Taste **RATING** Ihre Wertung für die laufende Partie in Prozentzahlen abrufen, z.B. 60%:

= 60

Ein weiterer Druck auf die Taste **RATING** zeigt Ihre vorläufige Bewertung für die komplette Partie an. Dies ist im folgenden Kapitel 20 ausführlich erklärt. Ein weiterer Druck auf **RATING** wechselt wieder zur Prozentanzeige zurück.

Der Wertungsmodus hat sein eigenes System von Spielstufen. Um die aktuelle Stufe abzurufen, drücken Sie die Taste **LEVEL/>**. Im Display erscheint blinkend das Symbol "⇳", sowie "**L**" und eine Ziffer. Zum Beispiel: **⇳L 5**

Durch wiederholtes Drücken der Taste **LEVEL/>** können Sie sämtliche Levels nacheinander abrufen. Ab Stufe 5 geht es in Fünferschritten aufwärts bis 30. Anschließend geht es weiter zu 45 und 60; danach erhöht sich die Anzeige in Dreißigerschritten bis 240. Dann startet die Anzeige wieder bei 5. Drücken Sie statt der Taste **LEVEL/>** die Taste **MOVE→ >>**, so werden die nächsten 4 Levels übersprungen - die Anzeige wechselt von 5 direkt zu 30 und dann zu 150.
Die jeweilige Zahl für eine Stufe repräsentiert die maximale Anzahl von Sekunden für einen individuellen Zug. Nachdem Sie eine gewünschte Stufe ausgewählt haben, drücken Sie auf ein

beliebiges Feld des Brettes, um die Partie fortzusetzen.

Hinweis: Wenn Sie nach absolviertem Wertungsmodus wieder eine normale Partie ohne Bewertung durch den Computer spielen möchten, sollten Sie die Spielstufen ”Zeit pro Zug” oder ”Zeit pro Partie” **neu einstellen**. Falls Sie innerhalb des Wertungsmodus eine Stufe ändern, beeinflusst dies die Stufen im ”normalen” Spielmodus und umgekehrt.

Im Wertungsmodus spielen Sie mit dem gleichen Zeitlimit, das Sie zuvor für den Computer eingestellt haben. Während Sie an einem Zug überlegen, sehen Sie in der Anzeige, daß die Anzahl der Sekunden auf der Uhr rückwärts gezählt wird, also vom Maximum gegen Null. Wenn Sie nur noch 5 Sekunden Bedenkzeit übrig haben, warnt Sie der Computer mit drei kurzen Signaltönen. Wenn sie ihre Bedenkzeit überschritten haben, ertönen sechs kurze Tonsignale. Danach können Sie zwar weiterspielen und Bewertungen für ihre Züge erhalten. Der Computer wird Ihr Spiel aber deutlich negativer bewerten, weil Sie die Bedenkzeit überschritten haben. Achten Sie also im Wertungsmodus immer darauf, daß Sie die Bedenkzeit nicht überschreiten. Um die maximale Anzahl von Punkten zu erreichen, dürfen Sie nicht mehr als die Hälfte der maximalen Bedenkzeit verbrauchen.

Hinweis: Im Wertungsmodus gibt der Computer für das Ende der Partie keine Tonsignale aus.

Im Wertungsmodus gibt es einige Beschränkungen. Sie können keinen Zugvorschlag abrufen, keine Stellung eingeben, keinen Lehrermodus aktivieren oder Züge zurücknehmen. Wenn Ihre Bewertung angezeigt wird, können Sie mit Hilfe der Taste **←TAKE BACK** einen Zug zurücknehmen.

Wenn Sie den Wertungsmodus beenden wollen, können Sie durch zweimaliges Drücken der Taste **START** eine neue Partie starten.

20. Ihre Wertungszahl

20.1 Anzeige der Wertungszahl

Seit den späten Fünfziger-Jahren gibt es verschiedene Wertungssysteme, um die Spielstärke von Schachspielern miteinander zu vergleichen. Auf der Basis seiner Resultate in einem bestimmten Zeitraum erhält ein Schachspieler eine offizielle Wertungszahl. Je besser die Ergebnisse eines Spielers sind, um so höher wird seine Wertungszahl sein. Ihr Computer kann Ihnen zwar keine offizielle Wertungszahl zuordnen, aber auf der Basis Ihres Spiels eine Bewertung Ihrer Spielstärke vornehmen.
Nachdem Sie eine Partie im Wertungsmodus beendet haben, berechnet der Computer Ihre Wertung auf der Basis früherer Resultate. Sie erhalten dann eine Bewertung, in die Resultate der letzten 10 gespielten Partien (bzw. aller Ihrer Partien,

falls Sie weniger als 10 gespielt haben) einfließen, die tatsächlich im Wertungsmodus gespielt wurden.

Sie können sich jederzeit Ihre Wertungszahl anzeigen lassen, wenn Sie am Zug sind. Drücken Sie dazu die Taste **RATING** und im Display erscheint das Symbol ⇳ zusammen mit einer Zahl. Diese Zahl repräsentiert die **Wertungszahl**, die auf den bisher gespielten Partien basiert. Durch Drücken einer beliebigen Taste oder eines Feldes am Schachbrett wird die Anzeige der Wertung im Display gelöscht. Falls Sie ein erfahrener Schachspieler sind, wird Ihre Wertungszahl rasch ansteigen. Um Ihre Fortschritte zu protokollieren, sollten Sie in regelmäßigen Abständen Ihre Wertungszahlen notieren und miteinander vergleichen.

Hinweis: Es werden lediglich Partie berücksichtigt, die im Wertungsmodus gespielt wurden. Eine Partie kann mit Schachmatt oder einem Remis enden. Bevor ein definitives Ergebnis erzielt wird, können Sie jederzeit durch Drücken der Taste **START** abbrechen. Falls eine Partie kürzer als zehn Züge war, fließt das Spiel ebenfalls nicht mit in die Wertung ein. Falls Sie Ihre Wertungszahl prüfen wollen, ohne bisher eine Partie im Wertungsmodus gespielt zu haben, zeigt das Display lediglich das Symbol ⇳---- an.

Falls Sie die Taste **RATING** drücken, während der Computer Ihre Wertung für einen bestimmten Zug anzeigt, zeigt das Display eine konstant blinkende Nummer in Kombination mit dem Symbol ⇳ an. Diese Zahl repräsentiert den Wert, den Sie erhalten würden, wenn die Partie genau in diesem Moment enden würde. (Falls Sie weniger als 10 Züge gespielt haben, erscheint im Display das Symbol ⇳----.) Nach vier Sekunden ohne Tasteneingabe wird die Anzeige im Display gelöscht.

20.2 Die Bedeutung der Wertungszahl

Anhand der folgenden Beispiele können Sie die Einschätzung des Computers zu Ihrem Spiel genauer zuordnen.

Mit einer Wertung unter 800 fallen Sie in die Kategorie Anfänger.

Ein Wert zwischen 800 und 1000 steht ebenfalls für einen Anfänger.

Ein Wert von 1000 bis 1200 steht für einen fortgeschrittenen Spieler.

Ab 1200 bis 1500 sind Sie ein erfahrener Schachspieler.

21. Stellungsbewertung

Wenn der Computer seinen Spielzug im Display anzeigt, können Sie (**bevor** Sie diesen Zug am Brett ausführen!) die Taste **RATING** drücken. Dies ist im Wertungsmodus sowie im normalen Spielmodus möglich. Der Computer gibt Ihnen dann eine

Bewertung der gegenwärtigen Stellung, d.h. er zeigt an, welche Partei seiner Meinung nach Vorteil hat. Normalerweise erscheint auf dem Display das Symbol ⇳ gefolgt von einer Ziffer. Diese gibt den Vorteil aus der Sicht des Computers an. Die Bewertung erfolgt in Einheiten mit dem Wert 1/100 Bauern.

So wird z.B. auf dem Display **200** stehen, wenn der Computer zwei Mehrbauern hat, und sein Gegner keinen entsprechenden Gegenwert. Wenn beide Seiten über das gleiche Material verfügen und das Display z.B. **- 43** anzeigt, bedeutet dies, daß der Spieler einen "Positionsnachteil" im Wert von fast einem halben Bauern hat. Steht **0** in der Anzeige, betrachtet der Computer die Stellung beider Seiten als ausgeglichen.

Wird im Display "**OPEN**" anstelle einer Ziffer angezeigt, bedeutet dies, daß die gegenwärtige Position in der gespeicherten **Eröffnungsbibliothek** (engl. opening book) des Computers enthalten ist. Um diese Anzeige zu löschen, drücken Sie bitte ein beliebiges Feld auf dem Schachbrett. Dann wird der Zug erneut angezeigt, und Sie können das Spiel fortsetzen.

22. Der Schiedsrichter-Modus

Dieser Modus ist nützlich, wenn Sie auf dem Schachbrett des Gerätes Züge eingeben möchten, ohne daß der Computer einen Antwortzug ausspielt. Für ihr Training kann diese Funktion sehr nützlich sein. Nehmen wir an, Sie lernen Eröffnungen aus einem Schachbuch. Geben Sie die Züge der Eröffnung auf dem Brett des Computers ein, wechseln dann in den Spielmodus und spielen die Stellung mit dem Computer weiter. Sie werden schnell feststellen, das sich diese Methode gut eignet, um Ihre Eröffnungskenntnisse zu verbessern.

Um in den Schiedsrichter- Modus zu gelangen, müssen Sie, wie im Abschnitt 18 beschrieben, die **Spielstufe L 0** einstellen. Jetzt können Sie **für beide Seiten Züge eingeben**, ohne daß der Computer über einen Antwortzug nachdenkt oder einen Zug ausspielt.

Ihr Schachcomputer wird darauf achten, daß von beiden Spielern die Regeln genau eingehalten werden. Falls einer der Spieler einen regelwidrigen Zug ausführen sollte, reklamiert der Computer dies mit einem Signalton. Der Fehler muß korrigiert und das Spiel mit einem regelkonformen Zug fortgesetzt werden. Auf Wunsch können Sie durch Eingabe einer anderen Spielstufe jederzeit in den normalen Spiel-Modus wechseln und die erreichte Stellung gegen den Computer weiterspielen.

23. Tipps und Vorschläge vom Computer

Ihr Schachcomputer macht seinem Namen alle Ehre und macht Ihnen jederzeit gerne einen **Zugvorschlag**. Sind Sie am Zug und nicht ganz sicher, wie Sie am besten ziehen sollten? Dann können Sie den Computer um einen Ratschlag bitten.
Drücken Sie dazu zuerst die Taste ♋. Im Display erscheint die Anzeige **ALt**. Danach drücken Sie die Taste **b/HINT**. Nach einer kurzen Pause schlägt Ihnen der Computer einen Spielzug vor. Sie können nun selbst entscheiden, ob Sie den vorgeschlagenen Zug ausführen möchten oder nicht. Sie haben also zwei Möglichkeiten:

1. Sie übernehmen den Vorschlag des Computers und führen den angezeigten Zug auf dem Brett durch Drücken des Ausgangs- und Zielfeldes aus.
2. Falls Sie doch lieber einen anderen Zug spielen möchten, geben Sie stattdessen den von Ihnen geplanten Zug durch Drücken von Ausgangs- und Zielfeld ein.

Hinweis: Falls Sie beispielsweise eine Figur eingestellt haben und überprüfen möchten, ob es nicht einen besseren Zug gab, gehen Sie wie folgt vor:

(1) Nachdem der Computer seinen Zug ausgespielt hat, machen Sie diesen mit Hilfe der Taste **←TAKE BACK** rückgängig (siehe Abschnitt *Züge zurücknehmen*).

(2) Löschen Sie jetzt Ihren (fehlerhaften) Zug ebenfalls mit Hilfe von **←TAKE BACK**.

(3) Jetzt lassen Sie sich von Ihrem Schachcomputer durch Betätigen der beschriebenen **HINT**-Funktion eine bessere Alternative zeigen.

24. Der Aufbau-Modus (Stellungseingabe)

24.1 Brett leeren und Positionen eingeben

Um eine Schachaufgabe oder Position eingeben zu können, müssen Sie zuerst in den Aufbau-Modus wechseln. Drücken Sie **POSITION** und im LCD-Display sehen Sie nun die vertrauten Farbsymbole □ für Weiß oder ■ für Schwarz. Die Farbsymbole geben Ihnen an, für welche Seite (Weiß oder Schwarz) die Figuren auf das Brett gesetzt werden können. Das Display zeigt in der linken Ecke mit dem Symbol # an, daß Sie sich im Aufbau-Modus befinden. Sie müssen zuerst den internen Speicher des Computers über die aktuelle Plazierung der Spielsteine löschen, also das **interne Brett leeren**.

Drücken Sie dazu die Funktionstaste **MOVE→ >>**. Auf dem LCD-Display erscheint die Buchstabenkombination **Cb** (engl. clear board = Brett leeren); jetzt können Sie durch erneutes Drücken

der Taste **MOVE→ >>** die aktuelle Plazierung der Figuren auf dem Schachbrett löschen, d.h. der Computer hat nun ein **leeres Schachbrett** in seinem internen Speicher.

Hinweis: Falls Sie an dieser Stelle den Aufbau-Modus verlassen möchten, ohne eine Position einzugeben, drücken Sie einfach auf ein beliebiges Feld des Schachbrettes oder eine andere Taste.

Nachdem Sie die oben aufgeführten Schritte durchgeführt haben, ist das Schachbrett für den Schachcomputer leergeräumt und Sie können damit beginnen, die Figuren aufzustellen. Am einfachsten ist es, wenn Sie zuerst die weißen Figuren und dann die schwarzen Figuren auf dem Brett aufbauen.

1. Bevor Sie eine Figur auf ein Feld stellen, drücken Sie zuerst das entsprechende Figurensymbol, z.B. die Taste mit dem Symbol des Königs.
2. Jetzt drücken Sie mit der Figur, z.B. dem König, auf das Feld, wo die Figur nach Abschluss der Stellungseingabe stehen soll. Jetzt "versteht" der Computer, daß auf diesem Feld die entsprechende Figur stehen soll.
3. Falls Sie eine Figur bereits gesetzt haben und dies rückgängig machen wollen, drücken Sie einfach auf das betreffende Feld, ohne eine Figurentaste vorher gedrückt zu haben. Jetzt wird die Position dieser Figur aus dem internen Speicher des Computers gelöscht und Sie können fortfahren.
4. Nachdem Sie die Position der weißen Figuren auf dem Schachbrett eingegeben haben, legen Sie die Position der schwarzen Steine fest. Drücken Sie jetzt die Taste ♋ um die Farbe zu wechseln. Eine zusätzliche Hilfe gibt ihnen die LCD-Anzeige, wo das entsprechende Farbsymbol, entweder □ für Weiß oder ■ für Schwarz, anzeigt, für welche Farbe Sie gerade die Steine auf dem Brett aufbauen.
5. Nachdem Sie die Stellung eingegeben haben, müssen Sie den Aufbau-Modus wieder verlassen, um mit der eingegebenen Position weiterspielen zu können. Drücken Sie jetzt die Taste **POSITION**, um den Aufbau-Modus zu verlassen. Sie können jetzt die Stellung mit jeder beliebigen Spielstufe fortsetzen.
6. Bitte beachten Sie, daß nach dem Abschluss des Aufbau-Modus die Seite das Zugrecht besitzt, mit deren Farbe zuletzt abgeschlossen wurde. Sie erkennen an den entsprechenden Farbsymbolen □ oder ■ genau, wer nach Abschluss der Eingabe das Zugrecht hat.

Wenn Sie eine Figurentaste betätigen, bestätigt der Computer den gewählten Figurentyp in der gleichen Weise wie bereits in Abschnitt 17 (*Stellungskontrolle*) beschrieben.

Zahl	Figur	LCD-Anzeige
6	König	6
5	Dame	5

4	**Turm**	**4**
3	**Läufer**	**3**
2	**Springer**	**2**
1	**Bauer**	**1**

So bedeutet z.B. die folgende Anzeige, daß ein schwarzer Läufer auf F6 eingegeben wurde:

■ F6 3

Um ein bestimmtes Feld freizumachen drücken Sie das gewünschte Feld ohne eine Figurentaste. Ein Leerfeld wird durch eine **"0"** gekennzeichnet, z.B.:

□ E2 0

Nachdem Sie die Stellung eingegeben haben, müssen Sie den Aufbau-Modus wieder verlassen, dazu drücken Sie die Taste **POSITION**. Das # Symbol verschwindet aus der LCD-Anzeige. Sie können jetzt normal weiterspielen, oder den Computer mittels **MOVE→ >>** veranlassen, den nächsten Zug zu spielen.

24.2 Illegale Positionen und Fehleranzeigen

Nachdem Sie den Aufbau-Modus verlassen haben, nimmt der Computer noch einige Überprüfungen der eingegebenen Position vor. Das Programm testet

1. ob jeder Spieler regelkonform nur einen König auf dem Brett hat
2. ob der am Zug befindliche Spieler dem Gegner kein Schach bietet
3. daß keine Bauern auf der letzten Reihe stehen

Falls der Computer eine dieser unzulässigen Bedingungen erkennen sollte, gibt der Schachcomputer ein akustisches Fehlersignal und zusätzliche die Anzeige "**??**" auf dem Display an. Mit Hilfe der **Positionskontrolle** können Sie versuchen, die Position korrigieren. (Falls Sie lieber ein neues Spiel beginnen möchten, drücken Sie zweimal die Taste **START**.)

Hinweis: Wenn Sie eine Stellung im Aufbau-Modus eingegeben haben, ist anschließend **kein Rochaderecht** berücksichtigt.

25. Der Problem-Modus

Ihr Schachcomputer kann auch Schachaufgaben, sogenannte Schachprobleme, lösen. Solche Aufgabenstellungen finden Sie häufig in Tageszeitungen, Magazinen oder Büchern. Die Besonderheit dieser Aufgaben besteht darin, daß eine zwingende Zugfolge möglich ist, die zu einem Matt führt. Es gibt Aufgaben mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Steht zum Beispiel über dem Problem eine Überschrift wie "Weiß zieht und setzt in zwei Zügen matt", bedeutet dies, daß Weiß mit seinen folgenden zwei Zügen Schwarz zwingend mattsetzen kann.
Ihr Computer kann Ihnen bei der Lösung solcher Schachprobleme behilflich sein. Es gibt jedoch Einschränkungen, z.B.:

1. Schachprobleme mit Mattführungen, die tiefer als Matt in zwei Zügen gehen, kann der Computer nicht lösen. Falls Sie also eine zu schwierige Aufgabe, z.B. "Weiß zieht und setzt in drei Zügen matt" eingeben, kann ihr Computer diese Lösung nicht finden.
2. Schachprobleme, die eine Umwandlung eines Bauern in eine andere Figur als eine Dame (z.B. einen Springer) auf der letzten Reihe voraussetzen, kann Ihr Gerät nicht lösen. Der Computer wandelt im Problem-Modus immer in eine Dame um.

Um in den Problem-Modus zu gelangen, wählen Sie bitte, wie Abschnitt 18 beschrieben, die Spielstufe **UNBEGRENZT** (**C Un**) aus, geben die Stellung ein (siehe Abschnitt 24) und drücken dann die Taste **MOVE→ >>**. Jetzt beginnt der Computer mit der Analyse des Problems, was je nach Schwierigkeitsgrad einige Zeit dauern kann. Wenn das Gerät die Lösung gefunden hat, ertönt ein Signalton und der erste Zug der Mattführung wird auf der LCD-Anzeige dargestellt. Sie müssen jetzt, wie bei der normalen Zugeingabe, den Zug durch Drücken von Ausgangs- und Zielfeld ausführen. Versuchen Sie eine Verteidigung zu finden und führen einen Zug für die Gegenseite aus. Danach wird der Schachcomputer das Matt ausspielen. (Das Verfahren zur Aufstellung eines Schachproblems oder einer Schachposition wurde im vorhergehenden Kapitel beschrieben.)

Wenn der Computer auf der Stufe **UNBEGRENZT** (**C Un**) kein Matt findet, dann spielt er einfach den seiner Meinung nach besten Zug.

26. Spielstile

Ihr Computer bietet Ihnen fünf verschiedene Spielstile zur Auswahl:

Stil 1	sehr passiv
Stil 2	passiv
Stil 3	normal
Stil 4	aggressiv
Stil 5	sehr aggressiv

Wenn Sie den "*sehr passiven*" Stil gewählt haben, werden Sie feststellen, daß der Computer seine Spielfiguren nicht sehr

weit von seiner Seite des Spielfeldes vorrücken läßt.

Wenn Sie den *"passiven"* Stil einstellen, entfernt der Computer seine Figuren ebenfalls nicht sehr weit von seiner Hälfte des Spielfeldes, jedoch nicht so sehr ausgeprägt wie im *"sehr passiven"* Stil.

Im *"normalen"* Stil, spielt der Computer weder besonders passiv noch besonders aggressiv. Haben Sie diesen Stil gewählt, kann der Computer seine Spielstärke am besten entfalten.

Haben Sie den *"aggressiven"* Stil eingestellt, wird der Computer verstärkt versuchen, seine Figuren in Richtung Ihres Königs zu ziehen.

Im *"sehr aggressiven"* Stil wird der Computer noch stärker bestrebt sein, in Richtung Ihres Königs anzugreifen.

Um den derzeit eingestellten Stil zu überprüfen, drücken Sie die Taste ♋. Im Display erscheint die Anzeige **ALt**. Drücken Sie nun die Taste **t/STYLE**. Sie sehen nun das Symbol für den Spielstil auf dem Display (eine Kombination der Symbole □ ■), sowie die Nummer des derzeitig eingestellten Stils. Um den Spielstil zu ändern, drücken Sie die Taste **t/STYLE** erneut - die angezeigte Stilnummer wird um 1 erhöht (haben Sie Stil 5 erreicht, beginnt der Computer wieder bei Stil 1).

Haben Sie die Nummer des von Ihnen gewünschten Spielstils erreicht, drücken Sie ein beliebiges Feld des Schachbretts. Das Stil-Symbol verschwindet aus dem Display und die Partie kann fortgesetzt werden.

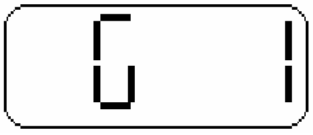
27. Berühmte Weltmeisterpartien

Nicht weniger als 1.001 berühmte Weltmeisterpartien (von Menschen oder Computern gespielt!) sind in Ihrem Gerät eingespeichert. Ihr Computer kann Ihnen diese Partien Zug für Zug vorführen. Bevor der nächste Zug angezeigt wird, haben Sie Gelegenheit, selbst zu überlegen, wie dieser Zug ausgesehen haben könnte. Der Computer vergibt Punkte, je nachdem, wie viele Versuche Sie benötigen, um den richtigen Zug zu finden.

Zwanzig dieser Partien wurden von "Deep Blue" gespielt (oder seinem Vorgänger "Deep Thought") - dem wahrscheinlich spielstärksten Großrechner. Häufig schlug der Computer seinen menschlichen Gegner, aber es gibt auch einige Remis- und Verlustpartien des Rechners.

Die anderen 981 Partien wurden von "menschlichen" Weltmeistern gewonnen: 327 von **Anatoly Karpov**, 327 von **Bobby Fischer** und 327 von **Garry Kasparov**. Einige der Partien wurden auf Großmeisterturnieren gespielt, andere zum Beispiel bei Simultanwettkämpfen.
Um eine gespeicherte Partie nachzuspielen, stellen Sie zuerst die Figuren auf dem Schachbrett auf und drücken Sie die Taste **START**. Das Display zeigt nun **StA** an. Drücken Sie dann die Taste **LEVEL/>**, um den "Datenbank-Modus" einzustellen.

Das Display zeigt nun ein **FP** (für "famous player"), gefolgt von einer Ziffer (siehe Abbildung links). Ziffer 1 bezeichnet **Karpov**, Ziffer 2 **Fischer**, Ziffer 3 **Kasparov** und Ziffer 4 steht für den Computer **Deep Blue**. Durch Drücken der Taste **LEVEL/>** kann man jeweils den nächsten Spieler auswählen.

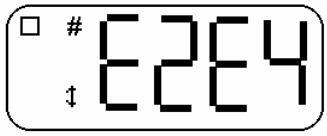


Wenn man den gewünschten Weltmeister ausgewählt hat, dann drücke man nochmals **NEW GAME**. Das Display zeigt nun **G** (für "Game") und eine Nummer im Bereich von 1 - 327 (wenn Sie einen "menschlichen" Weltmeister ausgesucht haben) oder 1 - 20 (wenn Sie Deep Blue mit Ziffer 4 ausgesucht haben).

Sie können sich jetzt entscheiden, welche Partie des betreffenden Spielers Sie durchspielen wollen. Wenn Sie **LEVEL/>** drücken, erhöht sich die Partiezahl um jeweils 1. Drücken Sie **MOVE→ >>**, erhöht sich die Nummer um jeweils 10. Nach Erreichen der maximalen Partiezahl (327) springt die Ziffer auf 1 zurück. Zeigt das Display die Nummer der gewünschten Meisterpartie an, drücken Sie **START**, um die Partie nachzuspielen.

Um anzuzeigen, daß die Datenbank aktiviert ist, erscheinen die beiden Symbole **#** und ⇳ in der Anzeige. Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

(a) Das Display zeigt den Eröffnungszug von Weiß, wobei die Ausgangskoordinate ganz normal in der Anzeige blinkt.



(b) Das Display zeigt nur die Symbole #, ⇳ und □.

In Fall (a) haben Sie eine Partie gewählt, die **Schwarz gewonnen** hat. Nachdem der weiße Zug ganz normal ausführt wurde, können Sie versuchen den nächsten Zug von Schwarz zu erraten.

In Fall (b) haben Sie eine Partie gewählt, die von **Weiß gewonnen** wurde. Sie können nun versuchen den ersten Zug von Weiß zu erraten.

Drücken Sie einfach die Figur, von der Sie glauben, daß sie ziehen wird, auf ihr Ausgangsfeld.
Falls Sie mit Ihrer Einschätzung richtig liegen, ertönt ein doppelter Signalton und das Display zeigt das Ausgangsfeld noch einmal an. Falls Sie nicht die richtige Figur erraten haben, ertönt ein kurzes Signal und im Display erscheint "**??**". Sie können beliebig viele Lösungsversuche starten. Falls das korrekte Ausgangsfeld vom Rechner bestätigt wird, müssen Sie

jetzt versuchen, das korrekte Zielfeld zu ermitteln. Drücken Sie das Ihrer Meinung nach richtige Zielfeld der Figur. Falls Sie falsch geraten haben, ertönt wiederum ein kurzer Signalton und im Display werden Sie mit der Anzeige **"??"** auf Ihre Fehleingabe hingewiesen. Auch hier können Sie beliebig viele Lösungsversuche starten.

Falls Sie das richtige Zielfeld erraten haben, ertönt wiederum ein Signalton und im Display wird rechts die Bewertung für den Zug angezeigt. Die Wertung hängt im wesentlichen von der Anzahl Ihrer Lösungsversuche und den entsprechenden Fehleingaben ab.
Die folgenden Übersicht gibt Ihnen eine Vorstellung davon, wie Ihr Computer Ihre Lösungsversuche bewertet:

0 Fehler = 10 Wertungspunkte
1 Fehler = 8 Wertungspunkte
2 Fehler = 6 Wertungspunkte
3 Fehler = 5 Wertungspunkte
4 Fehler = 4 Wertungspunkte
5 Fehler = 3 Wertungspunkte
6 Fehler = 2 Wertungspunkte

Falls Sie mehr als sechs Fehlversuche pro Zug gemacht haben, wird Ihre Wertung für den Zug **0** betragen, es sei denn, Sie haben zumindest das Ausgangsfeld richtig erraten. Dafür gibt es dann einen Wertungspunkt.

Drücken Sie nun ein beliebiges Feld oder eine Taste und der Computer zeigt **"="** gefolgt einem Wert in Prozent für Ihre Wertung an.

Drücken Sie nun erneut ein Feld oder eine Taste. Im Display wird jetzt der Zug des Gegners angezeigt. Führen Sie diesen Zug durch Drücken des Ausgangs- und Zielfeldes aus. Das Farbsymbol der Anzeige wechselt von ■ nach □ (oder umgekehrt) und Sie können den nächsten Lösungsversuch für die Seite auf der Sie spielen, wagen.

Falls Weiß oder Schwarz in der Partie einen Spezialzug (z.B. Rochade) ausgeführt haben, wird Sie der Computer daran erinnern, diesen Sonderzug komplett und in üblicher Weise einzugeben. Achten Sie drauf, daß Sie im Fall einer Bauernumwandlung keine Information darüber erhalten, in welche Figur umgewandelt wurde. Der Computer geht bei einer Unterverwandlung davon aus, daß in eine Dame umgewandelt wurde. Drücken Sie daher bitte die Taste mit dem Damesymbol bevor Sie durch ein zweites Drücken auf das Zielfeld die Eingabe abschließen.

Falls Sie keine Lust mehr haben, weitere Lösungsversuche zu machen, können Sie mit Hilfe der Taste **MOVE→ >>** (entweder bevor Sie das Ausgangsfeld eingegeben haben oder danach) den Computer dazu auffordern, Ihnen den richtigen Zug bzw. die Vervollständigung des Zuges vorzugeben. Ihre Wertung für

diesen Spielzug ist **0** (es sei denn, Sie haben zumindest die Ausgangsposition richtig erkannt, dann erhalten Sie 1 Punkt). Wenn Sie einfach nur eine Karpov-Partie nachspielen möchten, ohne die Spielzüge zu erraten, drücken Sie die Taste **MOVE→ >>** und der Computer demonstriert Ihnen das Spiel.

In vielen Positionen ist natürlich mehr als nur ein guter Zug möglich. Dies ist besonders in der Eröffnung oder im Endspiel der Fall, wo mehrere Züge zu einem Gewinn führen können. In solchen Fällen bedeutet ein "falscher" Lösungsversuch nicht unbedingt einen Fehler. Daraus folgt, daß es fast unmöglich ist, eine perfekte Wertung zu erreichen. Sie sollten damit zufrieden sein, wenn Sie eine relativ hohe Wertung vom Computer erhalten.
Bevor Sie einen Lösungsversuch starten (alternativ zu Beginn oder am Ende der Partie), möchten Sie vielleicht die aktuelle Wertung in Prozent durch Drücken der Taste **RATING** abrufen. Ein weiterer Druck auf eine beliebige Taste oder ein Feld des Brettes löscht die Anzeige und Sie können weitermachen.

Das Ende der Partie wird durch zwölf Pieptöne angezeigt. In der Mitte des Displays steht nun entweder **1 0** (Weiß hat gewonnen) oder **0 1** (Schwarz hat gewonnen) oder **==** für ein Remis.
Sie können sowohl am Ende der Partie als auch zu einem beliebigen anderen Moment durch Drücken der Taste **START** die Statusanzeige **StA** aufrufen. Drücken Sie jetzt **LEVEL/>**, um wie oben beschrieben, eine andere Meisterpartie nachzuspielen.
Falls Sie den Nachspielmodus für die Weltmeisterpartien beenden wollen, können Sie jederzeit eine neue Partie Schach (oder auch Dame) beginnen (siehe Abschnitt 3.2).

Hinweis: Bevor Sie ein neues Schachspiel starten, kann es erforderlich sein, die Spielstufe wieder neu einzustellen (siehe Kapitel 18).

Am Ende dieser Bedienungsanleitung finden Sie eine Liste aller eingespeicherten Weltmeisterpartien. In der linken Spalte stehen die Spieler, Weiß zuerst genannt. In der rechten Spalte steht das Turnier (mit Jahreszahl), auf dem die Partie gespielt wurde.

28. Tonsignale

Mit Hilfe der Tonsignale gibt der **ORION 2000** Ihnen häufig wichtige Hinweise. Ein Piepton erfolgt nach jedem Drücken einer Taste oder eines Feldes. Wenn der Computer Sie auf einen besonderen Umstand, z.B. eine Fehleingabe hinweisen will, ertönt in der Regel ein Mehrfach-Signal. Sie können den Ton natürlich abschalten, wenn Sie das Signal stören sollte.

Drücken Sie wenn Sie am Zug sind die Tastenkombination ♋ (Anzeige **Alt**) und **s/SOUND** um den **Signalton abzuschalten.** Bei abgeschaltetem Ton erscheint statt dem Mehrfach-Ton bei Fehleingaben ein Fragezeichen **"?"** auf dem LCD-Display. Wenn Sie den Ton wieder einschalten möchten, drücken Sie ♋ und **s/SOUND** erneut. Mit einem doppelten Piepser meldet der Computer, daß die Funktion wieder aktiviert ist.

Falls Sie einen illegalen Zug ausführen, kommentiert der Computer dies mit einem Piepton. Generell wird der Computer Sie immer mit einem kurzen Signalton auf Fehleingaben hinweisen. Falls Sie ein fehlerhaftes Ausgangsfeld gewählt haben, wird die Anzeige der Koordinaten gelöscht. Anschließend können Sie einen legalen Zug eingeben. Falls Sie eine Fehleingabe bei der Eingabe eines Computerzuges gemacht haben, drücken Sie einfach auf das Feld, dessen Koordinaten blinkend in der LCD-Anzeige dargestellt werden.

Hinweis: Wir empfehlen grundsätzlich, den Ton während des Spiels eingeschaltet zu lassen.

29. Abschalten und Speichern

Falls Sie einmal Ihre Partie zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, drücken Sie bitte die Taste **ON/OFF.** Der Computer "merkt" sich die aktuelle Stellung und Sie können das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an gleicher Stelle fortsetzen.

Wichtig: Der Computer kann nicht abgeschaltet werden, während er noch am Zug ist! Erst muß er zu Ende rechnen und sein Zug am Brett ausgeführt werden.
Falls Sie Ihren Schachpartner zum sofortigen Ziehen veranlassen wollen, drücken Sie einfach **MOVE→ >>.**

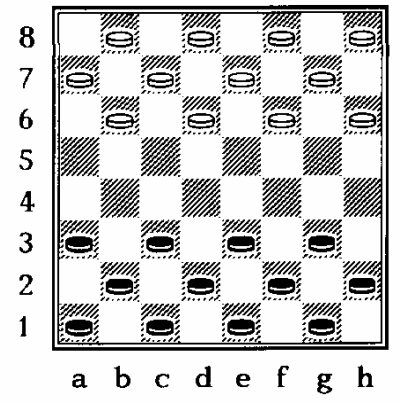
30. Das Damespiel

30.1 Die Regeln des Spiels

Im folgenden erhalten Sie eine Übersicht über die Regeln des Dame-Spiels. Beachten Sie bitte, daß der Computer sich strikt an die internationalen Spielregeln hält. Sollten Sie der Ansicht sein, daß der Computer "schummelt" oder gar einen regelwidrigen Zug macht, schauen Sie bitte zuerst die Regeln nach.

30.1.1 Ziel des Spiels

Dame wird auf einem Brett mit 64 Feldern gespielt. Zu Beginn jeder Partie wird das Brett so postiert, daß die rechte Ecke des Brettes von einem weißen Feld belegt wird. Jede Partei verfügt zu Beginn über insgesamt zwölf Spielsteine. Im folgenden Text unterscheiden wir zwischen den sogenannten Schwarzen (also die Partei, welche die schwarzen Steine führt) und den Weißen (die Partei, welche die weißen Steine führt). **Schwarz beginnt bei Dame immer das Spiel.** Die Steine der beiden Parteien werden zu Beginn wie folgt aufgebaut:



Das Ziel des Spiels ist es, dem Gegner keine Zugmöglichkeit mehr einzuräumen. Ähnlich wie Schach ist auch Dame ein strategisches Spiel. Gewonnen hat die Partei, die entweder alle Steine des Gegners geschlagen oder so blockiert hat, daß es für den Gegner keine Zugmöglichkeit mehr gibt. Wie beim Schach kann es vorkommen, daß ein Spiel unentschieden endet. Dies ist der Fall, wenn entweder alle Steine abgetauscht wurden oder nur noch wenige Steine in gleicher Zahl auf dem Brett übrig bleiben.

30.1.2 Die Zugmöglichkeiten der Steine

Zu Beginn des Spiels werden alle 24 Figuren als Steine bezeichnet. Wenn ein Stein im späteren Spielverlauf die letzte Reihe erreichen sollte, bezeichnet man den umgewandelten Stein als Dame. **Die Steine bewegen sich in schräger Richtung immer nur ein Feld vorwärts.**
Voraussetzung dafür ist, daß das Feld **frei**, d.h. **nicht** von

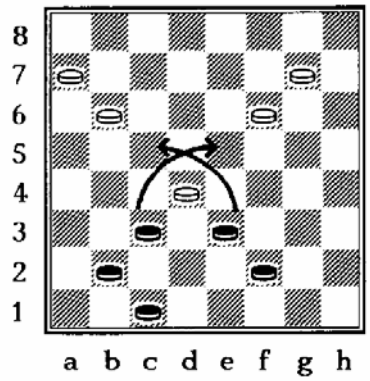
einer anderen Figur besetzt ist. In der Ausgangsstellung hat Schwarz z.B. nur die folgenden Zugmöglichkeiten:

	a3	**nach**	**b4**
oder	**c3**	**nach**	**b4**
oder	**c3**	**nach**	**d4**
oder	**e3**	**nach**	**d4**
oder	**e3**	**nach**	**f4**
oder	**g3**	**nach**	**f4**
oder	**g3**	**nach**	**h4**

Wichtig: Beachten Sie bitte, daß die normalen Spielsteine, ähnlich wie der Bauer beim Schach, immer **nur vorwärts** ziehen können!

30.1.3 Das Schlagen einer Figur

Einen gegnerischen Stein kann man schlagen, indem man mit dem eigenen Stein **über einen gegnerischen Stein springt** und diesen dann anschließend entfernt. Der schlagende Stein muß **zwingend** auf einem freien Feld ankommen. Die folgende Abbildung illustriert einen Schlagfall:



In dieser Stellung hat Schwarz 2 Schlagmöglichkeiten

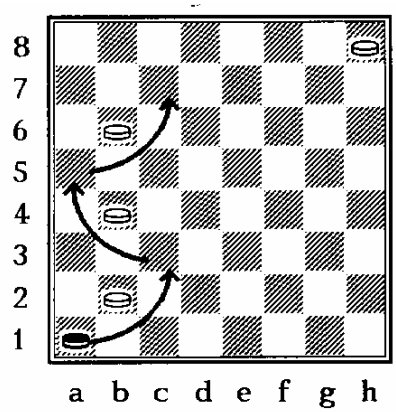
1. Der schwarze Stein auf C3 kann den weißen Stein auf D4 schlagen, indem er über diesen Stein seitlich hinwegspringt und auf dem Feld E5 postiert wird. Der weiße Stein auf D4 muß vom Brett genommen werden.
2. Der Stein auf E3 kann den weißen Stein auf D4 ebenfalls schlagen. Dazu muß er schräg über den Stein D4 springen und auf dem Feld C5 postiert werden. Dann muß der weiße Stein auf D4 entfernt werden.

Im Unterschied zum Schachspiel ist das **Schlagen eines gegnerischen Steines Pflicht**. Wenn also die Möglichkeit besteht, einen gegnerischen Stein zu schlagen, muß dies **unbedingt** getan werden. Falls Sie eine Schlagmöglichkeit übersehen, **sollte** Ihr Gegner Sie darauf hinweisen. Wenn es im Spiel gegen den Computer vorkommen sollte, daß Sie einen Schlagzug übersehen, wird der Rechner Sie mit einer Fehlermeldung (Signalton) daran

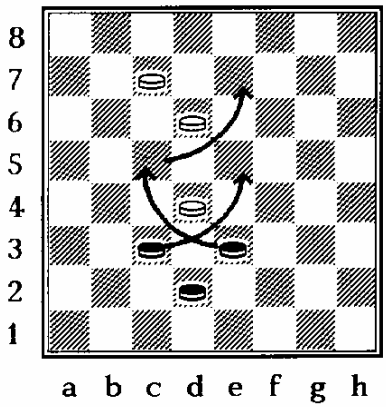
erinnern.

30.1.4 Mehrfaches Schlagen einer Figur

Wenn Sie einen Stein schlagen und auf ein Feld kommen, von dem aus ein weiteres Schlagen möglich ist, **müssen** Sie den nächsten Schlagzug ebenfalls ausführen. Folgendes Beispiel zeigt ein **mehrfaches Schlagen:**



In dieser Stellung kann und muß der schwarze Stein auf A1 mehrere weiße Steine hintereinander schlagen. Von A1 aus schlägt der schwarze Stein den weißen Stein auf B2 und landet auf dem Feld C3. Vom Feld C3 muß der Schwarze den Weißen auf B4 schlagen und landet auf dem Feld A5. Der letzte Schlagzug geschieht jetzt von A5 aus, schlägt B6 und landet schließlich auf dem Feld C7. Damit ist der **dreifache Schlagzug** ausgeführt. Falls Sie in eine Spielsituation kommen, wo zwei verschiedene Schlagvarianten möglich sind und in einer Variante mehr Steine geschlagen werden könnten, ist die Entscheidung, welche Variante gewählt wird, dem Spieler überlassen. Achten Sie aber darauf, daß Sie einen der beiden Schlagzüge ausführen müssen. Dazu ein Beispiel:



Der schwarze Stein auf C3 kann den weißen Stein auf D4 schlagen und landet auf dem Feld E5. Mit diesem Schlagzug erobert Schwarz nur einen Stein. Schwarz kann aber von E3 den weißen Stein auf D4 schlagen, landet auf dem Feld C5, erobert noch den weißen Stein auf D6 und schließt die Zugbewegung auf dem Feld E7 ab. Obwohl der letzte Schlagzug von Schwarz zwei Steine erobert, kann Schwarz frei entscheiden, welchen

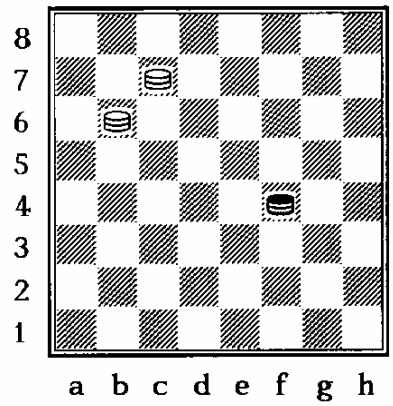
Schlagzug er bevorzugt. Meistens, aber nicht immer ist der Schlagzug am besten, der das meiste Material gewinnt.

30.1.5 Umwandlung in eine Dame

Ähnlich wie bei der Bauernumwandlung beim Schach verwandelt sich ein Stein, der die letzte Reihe erreicht, in eine Dame. Die Umwandlung **muß** sofort durchgeführt werden. Um den Stein als Dame zu kennzeichnen, legt man einen zweiten Stein auf den unteren, so daß sich die Dame auch optisch von den anderen Spielsteinen durch ihre Größe unterscheidet. Die Dame zeichnet sich durch mehr Wirkung als die einfachen Spielsteine aus.

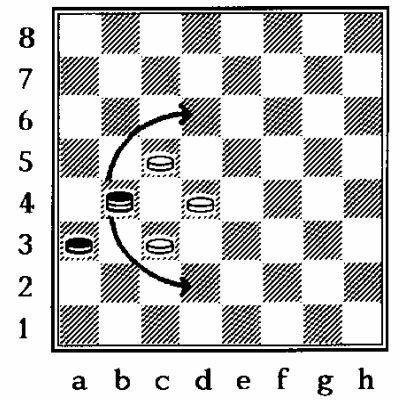
30.1.6 Zugmöglichkeiten der Dame

Die Dame ist viel wirkungsvoller als ein normaler Spielstein, weil sie im Unterschied zum normalen Spielstein **sowohl vorwärts als auch rückwärts ziehen kann, allerdings nur jeweils ein Feld weit** (außer bei Schlagzügen).
Zur Illustration der Möglichkeiten einige Beispiele:

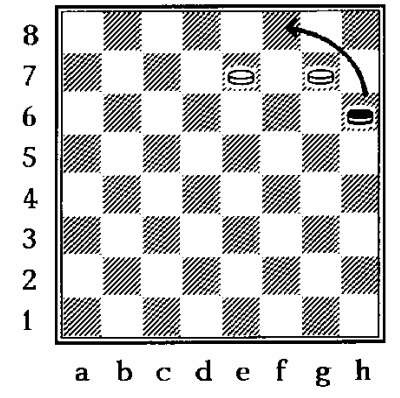


In dieser Position kann die schwarze **Dame auf F4** auf die Felder G5, E5, G3 oder E3 ziehen. Im Unterschied zum normalen Stein darf die schwarze Dame also auch auf die für den normalen Stein auf F4 unzugänglichen Felder E3 und G3 gehen.

Im folgenden Beispiel kann die schwarze Dame B4 sowohl den weißen Stein auf C5 schlagen und landet auf dem Feld D6 oder sie nimmt den weißen Stein auf C3 und landet dann auf D2. Ein normaler schwarzer Stein hätte den Schlagzug über C3 nach D2 **nicht** ausführen können, da er nur vorwärts ziehen darf.



Wichtig: Wenn ein Stein mit einem Schlagzug auf die letzte Reihe gelangt und sich dort in eine Dame umwandelt, darf er trotzdem nicht weiterschlagen. Beispiel:



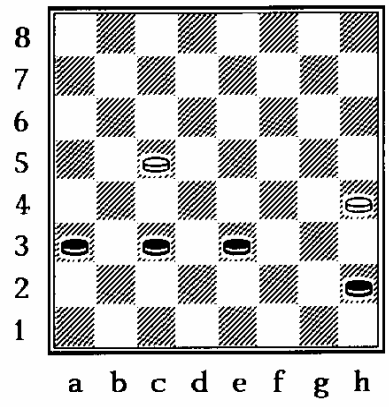
In dieser Stellung schlägt der schwarze Stein H6 den weissen Stein G7 und gelangt mit dem Schlagzug auf die letzte Reihe. Er wandelt sich jetzt in eine Dame um, darf aber nicht weiter auf E7 schlagen, weil das Zugrecht an den Weißen übergegangen ist.

30.2 Tipps und Hinweise für Anfänger

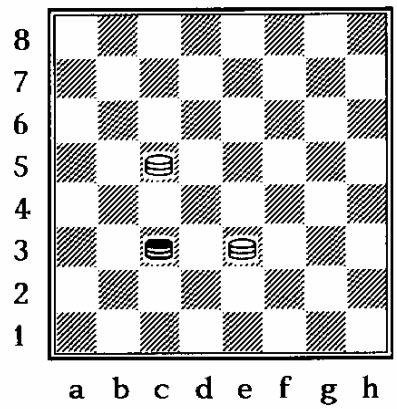
30.2.1 Der Materialgewinn

Die wirksamste und häufigste Gewinnstrategie besteht darin, einen **materiellen Vorteil** zu erreichen. Dies bedeutet, daß Sie versuchen, Ihrem Gegner soviel Material (Steine) wie nur möglich abzunehmen und gleichzeitig ihre eigenen Verluste begrenzen. Sie sollten in einer Partie möglichst häufig die Figuren des Gegners mit Schlagdrohungen konfrontieren. Dies ist besonders effektiv, wenn sich die gegnerischen Steine nicht so leicht einem Angriff entziehen können. Ein Beispiel:
In folgender Position ist Schwarz am Zug und **bedroht** den weißen Stein auf C5, indem er mit seinem Stein auf **C3 nach B4** zieht. Dieser Zug droht nach D6 zu kommen und gleichzeitig auf C5 zu schlagen. Dieser Zug ist besonders stark, weil Weiß keine Chance hat, etwas gegen die Drohung zu unternehmen. Weiß wird also den Stein auf C5 zwingend verlieren. Auch auf der anderen Seite des Brettes steht Weiß vor großen

Schwierigkeiten. Der einzige mögliche Zug wäre von H4 nach G3, danach kann aber Schwarz den Stein einfach schlagen, indem er diesen Stein von H2 aus nach F4 springend schlägt. Deshalb ist die oben abgebildete Stellung für Schwarz **zwingend** gewonnen.



Komplizierter wird die Angelegenheit, wenn mehrere Damen auf dem Brett sind. In der folgenden Position hat Schwarz zwei Damen, während dem Weißen nur eine Dame übrig geblieben ist.



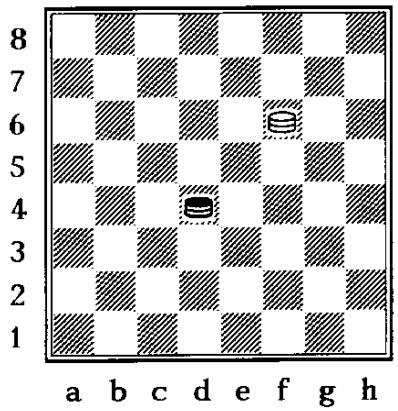
Die Stellung unterstreicht eindrucksvoll, welche trickreichen Möglichkeiten das Spiel mit den Damen bietet. Die weiße Dame geht in der oben aufgezeigten Position einfach auf das **Feld D4**, obwohl sie dieser Zug scheinbar in die Schlagbereiche der schwarzen Damen hineinführt. Da aber die Zielfelder (Landefelder) der schwarzen Damen gleichzeitig von beiden Damen besetzt sind, kann Schwarz die kecke weiße Dame nicht schlagen. Im Gegenteil: die weiße Dame bedroht jetzt gleichzeitig die beiden schwarzen Damen und kann entweder die Dame auf C5 oder E3 schlagen. Schwarz kann nur eine Dame durch einen Zug retten und die Partie wird wohl durch Gleichheit des Materials mit einem Unentschieden enden.

Fazit: Vermeiden Sie den häufigsten Fehler, eine Figur auf einem Feld zu postieren, wo sie ohne sonstigen Ausgleich vom Gegner geschlagen werden kann! Überlegen Sie vor jedem Zug: "Kann der Stein nach meinem Zug geschlagen werden?" und "Welche Drohung hat mein Gegner mit seinem letzten Zug aufgestellt?"

30.2.2 Die Nachhut oder Reserve

Im Normalfall werden die meisten Partien durch einen Materialvorteil einer Partei entschieden. Material ist ein wichtiger, aber nicht der einzige Faktor, der zu einem Sieg verhelfen kann. Es ist sehr wichtig, die in der Ausgangsstellung auf den hinteren Reihen plazierten Steine möglichst lange dort zu belassen. Für Schwarz wären dies die Felder A1, C1, E1 und G1. Weiß sollte seine Steine auf B8, D8, F8, H8 solange wie möglich auf den Ursprungsfeldern lassen. Warum? Solange diese Steine dort stehen, wird es der Gegenpartei sehr schwer fallen, einen eigenen Stein auf die letzte Reihe zu bringen und in eine Dame umzuwandeln. Stellen Sie sich diese Steine als eine Barriere vor. Eine bewährte Strategie ist es, zu Beginn des Spiels die vorderen Steine gleichmäßig in das Spiel zu bringen und möglichst viele Schlagdrohungen zu schaffen. Natürlich werden Sie im Verlauf der Partie auch die hinteren Steine ziehen müssen. Überlegen Sie genau, warum und welchen der hinteren Steine Sie in das Spiel bringen wollen. Falls Sie einen der hinteren Steine ziehen, rücken Sie zuerst mit den Steinen auf den Eckfeldern (A1 für Schwarz und H8 für Weiß). Die zweitbeste Alternative für die hinteren Steine ist ein Zug mit dem Stein auf E1 (Schwarz) oder mit D8 (Weiß).

30.2.3 Dame gegen Dame

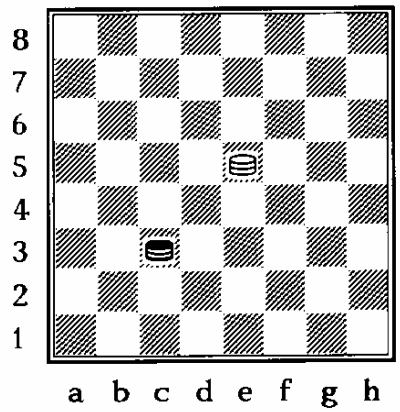


Im Spiel Dame gegen Dame gibt es einige Feinheiten zu beachten. Betrachten wir einmal das vorstehende Beispiel.

Wenn Weiß mit seiner Dame nach G7 zieht, antwortet Schwarz mit einem Zug von D4 nach E5. Weiß hat jetzt drei Möglichkeiten, seine Dame zu schützen, indem er von G7 auf die Felder H8, F6 oder H6 zieht. In allen drei Fällen würde Schwarz dann einfach mit dem Zug E5 nach F6 antworten und Weiß würde anschließend zwingend seine Dame verlieren. Falls Weiß in der Ausgangsstellung versucht, über E7 zu fliehen, erwidert Schwarz mit dem Todesstoß D4 nach E5. Weiß wird immer zwangsläufig seine Dame verlieren, da er immer gezwungen sein wird, vom Ende des Brettes wegzuziehen. Dann gerät seine Dame aber auf ein Feld, wo sie geschlagen werden kann. In der oben abgebildeten Position ist das Spiel demnach für Schwarz gewonnen.

30.2.4 Die Doppelecke

Es können sich viele Gefahren ergeben, wenn eine Dame in eine Ecke oder zur letzten Reihe zurückzieht. Zum Schluss noch ein Beispiel mit Weiß am Zug:



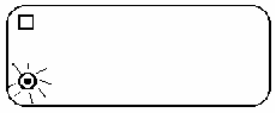
Im Unterschied zur vorherigen Stellung kann Weiß am Zuge die weiße Dame zur sogenannten **Doppelecke** ziehen; in diesem Beispiel die Felder A7 und B8. Eine Doppelecke bietet einen **sehr guten Schutz**, da beide Eckfelder am Rand des Brettes sind und die Dame auf diesen freien Feldern hin und her ziehen kann. Damit ist sie vor Angriffen der gegnerischen Dame ausgezeichnet geschützt, weil sie nicht aus der Ecke vertrieben werden kann. Das Spiel endet unentschieden.

31. Eine Partie Dame beginnen

Der ORION 2000 wird mit 4 handelsüblichen Batterien vom Typ AA betrieben. Drehen Sie den Computer herum und öffnen das Batteriefach auf der Rückseite. Eine genauere Beschreibung der Inbetriebnahme finden Sie bei den Schachfunktionen.

Drücken Sie die Taste **ON/OFF** bzw. **START**, um den Computer einzuschalten. In der LCD-Anzeige erscheint das Symbol **StA** und es gibt nun zwei prinzipielle Möglichkeiten:

Wenn Sie **Schach** spielen wollen, drücken Sie noch einmal **START:**



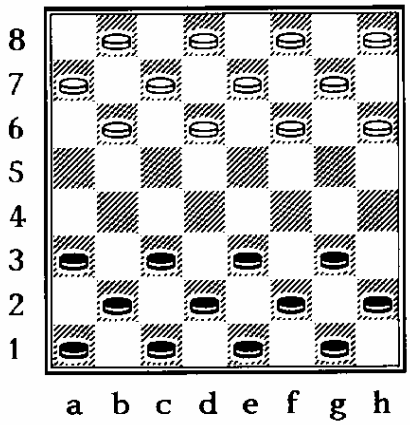
Um **Dame** zu spielen, drücken Sie stattdessen die Taste **k / ⊙:**
Anschließend drücken Sie auf ein beliebiges Feld auf dem Brett.

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, zeigt das LCD-Display jetzt die Symbole ⓪ (für Dame) und ■ (für Schwarz am Zug)an:

Der Computer ist nun auf die leichteste Spielstufe 1 eingestellt. Wie Sie die Spielstufe verändern können, sehen Sie in Abschnitt 42.

32. Die Damesteine in der Grundaufstellung

Stellen Sie jetzt die Spielsteine in der vorgeschriebenen Grundstellung auf. Das Eckfeld auf der rechten unteren Seite muß die weiße Farbe aufweisen. Hier noch einmal eine Darstellung der Grundstellung bei Dame:



33. Die Notation der Spielzüge

Der Computer zeigt seine Spielzüge mit Hilfe der sogenannten "algebraischen Notation" auf dem LCD-Display an. Das hört sich kompliziert an; das Prinzip ist aber einfach zu verstehen. Die senkrechten Linien des Spielbrettes sind mit den Buchstaben A bis H gekennzeichnet, also vertikal von links nach rechts. Die Spalten sind mittels Zahlen gekennzeichnet. Links unten beginnt es mit der Zahl 1 und endet an der linken oberen Ecke mit der Zahl 8.
Jedes Feld kann mit der Kombination der Koordinaten von Buchstabe und Zahl eindeutig zugeordnet werden. Das Prinzip funktioniert genau wie bei einer Landkarte.

Tipp: Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, sind auf jedem

Feld des Spielbrettes die Koordinaten genau angegeben. Wenn der Computer Ihnen seine Züge auf der LCD-Anzeige darstellt, können Sie sich hervorragend an den beschrifteten Feldern orientieren.

34. Spielzüge ausführen

Um einen Zug auszuführen, müssen Sie zuerst mit dem Spielstein auf das sogenannte Ausgangsfeld drücken. Als Ausgangsfeld bezeichnen wir das Feld, auf dem die Figur steht. Auf dem LCD-Display erscheint jetzt das Farbsymbol ■ (in diesem Fall für Schwarz) für die Partei die am Zug ist und die Koordinate des gedrückten Ausgangsfeldes. Nun ziehen Sie die Figur auf das geplante Zielfeld und drücken auf dieses Feld, um den Zug endgültig abzuschließen.

Tipp: Falls Sie schon das Ausgangsfeld gedrückt haben und den geplanten Zug doch nicht ziehen möchten, drücken Sie einfach noch einmal auf das Ausgangsfeld des Spielsteins. Sie können dann einen anderen Zug ausspielen.
Nachdem Sie den Zug korrekt eingegeben haben, wechselt das Farbsymbol für die Gegenpartei – in unserem Beispiel wäre dies jetzt □ für Weiß – und der Computer wird seinen Zug in der LCD-Anzeige darstellen. Zuerst erscheint die Koordinate **blinkend** für das Ausgangsfeld auf der Anzeige, z.B. **F6**. Nehmen Sie jetzt den Stein auf **F6** und drücken auf dieses Ausgangsfeld. Jetzt zeigt der Computer **blinkend** die Koordinate für das Zielfeld an, z.B. **E5**. Nehmen Sie den Spielstein, führen ihn zum Feld **E5** und drücken auf dieses Zielfeld. Damit ist der Zug für den Computer eingegeben und die Bereitschaftsanzeige signalisiert Ihnen, daß Sie jetzt Ihren Zug ausführen können.

35. Der Zug des Computers

Falls die Farbsymbole (□ oder ■) konstant in der LCD-Anzeige **blinken**, bedeutet dies, daß der Computer an seinem Gegenzug rechnet. Während des Rechenvorgangs reagiert der Computer auf keine Tasteneingabe außer der **MOVE→ >>** Taste (siehe Kap. 41).

Nachdem der Computer seinen Zug ausgespielt hat, zeigt das Display das entsprechende Farbsymbol und die Koordinaten des Ausgangs- und Zielfeldes an. Drücken Sie zuerst auf das Ausgangsfeld des angezeigten Zuges. In der Anzeige wird jetzt das Zielfeld angezeigt.

Anschließend können Sie anhand der Farbsymbole □ oder ■ erkennen, welche Seite am Zug ist. Wenn Sie gegen den Computer mit Weiß spielen wollen, drücken Sie zu Beginn der Partie einfach **MOVE→ >>**.

36. Die Dame-Regeln beachten

Beachten Sie, daß der Computer die zuvor beschriebenen Regeln des Dame-Spiels strikt einhält. Wenn Sie eine Fehleingabe gemacht haben, z.B. das Drücken einer falschen Taste oder einen regelwidrigen Spielzug, macht Sie das Gerät mit einem **Signalton** darauf aufmerksam. Sehr häufig kommt es zu Fehlermeldungen, weil sich der menschliche Spieler nicht streng an die internationalen Regeln gehalten hat. Führen Sie z.B. einen mehrfachen Schlagzug scheinbar korrekt aus und es kommt doch zu einer Fehlermeldung, dann haben Sie sehr wahrscheinlich gegen eine der Regeln des Spiels verstoßen.

Schauen Sie in Zweifelsfällen lieber noch einmal im Kapitel über die Dame-Spielregeln (Abschnitt 30) nach, ob Sie alle Regeln richtig interpretiert haben.

Tipp: Sie können einen Zug sehr einfach rückgängig machen, wenn Sie bisher nur das Ausgangsfeld gedrückt haben. Drücken Sie erneut auf das Ausgangsfeld, dann können Sie einen anderen Zug spielen.

37. Fehlermeldungen

Der eingebaute Tongenerator gibt Ihnen während einer Partie nützliche Hinweise, z.B. bei Fehleingaben. Wenn Sie eine Taste oder ein Spielfeld drücken, kommentiert der Computer jede dieser Eingaben mit einem Signalton. So haben Sie immer Gewißheit, daß die Eingabe erfolgreich verlaufen ist. Falls ein Fehler gemacht wurde, informiert Sie das Gerät mit einem Mehrfach-Signalton.

38. Spezielle Züge

38.1 Schlagzüge

Drücken Sie bei einem Schlagzug zunächst das Ausgangsfeld, überspringen Sie dann den zu schlagenden Stein und drücken Sie das Zielfeld Ihres Steines. In der Anzeige erscheint die Koordinate des Steines, der geschlagen wurde, zusammen mit einer **"0"**. Entfernen Sie den geschlagenen Stein vom Brett und drücken auf das Feld, auf dem dieser gestanden war. Damit ist der Schlagzug ausgeführt. Falls der Computer einen Schlagzug ausführen will, muß genauso verfahren werden.

38.2 Mehrere Schlagzüge hintereinander

Falls der Computer oder Sie selbst mehrere Schlagzüge hintereinander ausführen, müssen Sie die oben beschriebene Vorgehensweise mehrfach wiederholen. Sind alle Schlagzüge ausgeführt, erscheint wieder das normale Bereitschaftssymbol.

38.3 Eine Dame holen

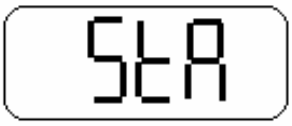
Wenn Sie auf die gegenüberliegende Grundreihe gelangen und eine Dame holen, erscheint die Ziffer "2" als Symbol für die Dame auf dem Display. Verwandeln Sie jetzt Ihren Stein zu einer Dame (indem Sie einen anderen Stein draufstellen) und drücken Sie **nochmals** zur Bestätigung das Umwandlungsfeld. Verfahren Sie entsprechend, wenn der Computer eine Dame geholt hat.

39. Das gewonnene Spiel

Wenn eine der beiden Parteien einen Gewinnzug ausführt - entweder durch das Erobern des letzten Spielsteins des Gegners oder weil der Gegner keinen Zug mehr ausführen kann - wird das LCD bei einem Sieg von Schwarz **1 0** oder bei einem Weiß-Sieg **0 1** anzeigen.

40. Neue Partie Dame

Wenn eine Partie zu Ende ist oder Sie gerade am Zug sind, können Sie jederzeit durch Drücken von **START** eine neue Partie beginnen. In der Anzeige erscheint:



Falls Sie jetzt eine Partie Dame spielen wollen, drücken Sie die Taste mit dem Königssymbol k/◎, sowie ein beliebiges Feld auf dem Brett.

Nachdem das Symbol ■ (für Schwarz am Zug) angezeigt wird, ist der Computer für eine Partie bereit. Alternativ stehen (wenn die Anzeige **StA** im Display steht) folgende Optionen zur Verfügung:

- Durch nochmaliges Drücken der Taste **START** können Sie in den normalen Schach-Modus gelangen (siehe auch Abschnitt 3.2).
- Durch Drücken der Tasten mit den Figurensymbolen Bauer, Springer, Läufer, Turm oder Dame ruft man die materialreduzierten Lernspiele auf (siehe Kapitel 15).
- Durch Drücken von **RATING** spielt man Schach im Wertungsmodus (siehe Kapitel 19)
- Durch Drücken von **LEVEL >** gelangt man in den Datenbankmodus (Kapitel 27), um Weltmeisterpartien nachzuspielen.

41. Computer unterbrechen und Seitenwechsel

Wenn Sie die Taste **MOVE→ >>** drücken, während der Computer rechnet, wird er sofort den bis dahin ermittelten besten Zug ausspielen. Wenn Sie die Taste **MOVE→ >>** drücken, wenn Sie selbst am Zug sind, tauschen Sie damit die Seiten. Nehmen wir einmal an, Sie haben bisher mit den schwarzen Steinen gespielt, und Sie möchten jetzt lieber die Partie als Weißer fortsetzen. Drücken Sie, während Sie am Zug sind, **MOVE→ >>**. Der Computer wird jetzt mit Ihnen die **Seiten tauschen** und die bisher von Ihnen geführten schwarzen Steine übernehmen.

42. Spielstufen für Dame

Der Computer verfügt über insgesamt 15 Spielstufen für Dame. Auf Stufe 1 spielt der Rechner am schwächsten, auf Spielstufe 15 am stärksten. Falls Sie neue Batterien eingesetzt oder gerade von Schach nach Dame umgeschaltet haben, wird automatisch die leichteste Spielstufe **1** aktiv. Auf den niedrigen Spielstufen macht der Computer im Unterschied zu den höheren Stufen relativ häufiger Fehler.

Um die eingestellte Stufe anzuzeigen, drücken Sie die Taste **LEVEL/>**. Im Display erscheint der Buchstabe **L** gefolgt von einer Ziffer. Durch weiteres Drücken der Taste **LEVEL/>** erhöht sich die Nummer jeweils um 1. Falls Sie stattdessen **MOVE→ >>** drücken, erhöht sich die Stufe jeweils in Fünferschritten.

Hinweis: Nach der Spielstufe 15 führt ein Tastendruck auf **LEVEL >** zur Anzeige **L 0**. Anders als bei Schach gibt es bei Dame aber keine Stufe 0. Sie müssen also mindestens einen Schritt weiter (z.B. zur Stufe 1) schalten, sonst bringen Sie Ihren Computer ganz "aus dem Konzept".

Nachdem Sie im Display die gewünschte Spielstufe angezeigt bekommen haben, drücken Sie ein beliebiges Feld auf dem Brett. Danach können Sie mit der ausgewählten Spielstufe weiterspielen.

- Auf den Stufen 1 - 11 wird der Computer in der Regel sehr rasch antworten.
- Auf den Stufen 12 - 13 dauert es ca. 2 - 5 Sekunden, bis der Computer antwortet.
- Auf den Stufen 14 - 15 verlängert sich die Reaktionszeit des Computers bis zu 15 Sekunden.

43. Stellungsüberprüfung

Es wird manchmal vorkommen, daß Sie die Position der einzelnen Figuren auf dem Brett überprüfen wollen. Dies kann z.B. notwendig sein, wenn Sie gegen den Computer gestoßen und die Figuren umgefallen sind. Eine Stellungskontrolle ist jederzeit möglich, wenn Sie am Zug sind. Drücken Sie dazu einfach die mit den Figurensymbolen Bauer bzw. König gekennzeichneten Tasten.
Um die Position der einzelnen Figuren im Display anzuzeigen, nutzt der Computer bei Dame folgende Darstellungsform:

1 = Bauer
2 = Dame

Falls Sie z.B. die Taste **b/HINT** drücken, zeigt das Display folgende Information an:

■ A1 1

Dies bedeutet, daß ein schwarzer Bauer auf dem Feld A1 steht. Durch mehrfaches Drücken der Taste mit dem Bauernsymbol zeigt Ihnen der Computer die Position jedes Bauern auf dem Brett an. Dabei beginnt der Computer immer von der linken Seite des Brettes zur rechten. Bei der Anzeige der schwarzen Bauern zeigt das Display das Symbol ■ für Schwarz, sonst das für Weiß gültige Symbol □ an. Nachdem der Computer die Position aller auf dem Brett befindlichen Bauern angezeigt hat, gelangen Sie durch ein weiteres Drücken der Taste **b/HINT** wieder in den normalen Spielmodus.

Nach dem gleichen Prinzip funktioniert die Stellungskontrolle der Damen. Sie müssen dazu die Taste **k/⊙**, drücken. Falls nach Drücken der Bauern- oder Königstaste keine Anzeige erfolgt, bedeutet dies, daß sich kein entsprechender Figurentyp auf dem Brett befindet.

Die Stellungskontrolle kann jederzeit abgebrochen werden. Drücken Sie dazu entweder ein beliebiges Feld auf dem Schachbrett oder eine der Tasten ohne Figurensymbol. Das Spiel kann nun fortgesetzt werden.

44. Züge zurücknehmen

Falls Sie einen Zug gespielt haben und diesen nachträglich als Fehler erkennen, nachdem der Computer seinen Zug ausgeführt hat, können Sie den Zug des Computers und den eigenen Fehlzug zurücknehmen. Der Computer muß zunächst seinen Zug vollständig ausgeführt haben, bevor Sie das Zugpaar zurücknehmen können.

Um den Zug des Computers rückgängig zu machen, drücken Sie die Taste **←TAKE BACK**. Das LCD-Display zeigt jetzt das Zielfeld des letzten Zuges an. Drücken Sie mit der Figur auf dieses Zielfeld und der Computer zeigt blinkend das Ausgangsfeld des Zuges an, der zurückgenommen werden soll. Führen Sie den Spielstein zu dem Ausgangsfeld und drücken auf das Spielfeld.

Damit ist ein Zug zurückgenommen und Sie können nach Drücken der Taste **←TAKE BACK** jetzt Ihren Zug zurücknehmen. Sie werden feststellen, daß dieses Verfahren identisch mit der Zugeingabe ist, lediglich die Reihenfolge der ausgeführten Schritte verläuft genau umgekehrt.

Soll ein Schlagzug zurückgenommen werden, zeigt das LCD-Display blinkend das Farbsymbol und das Spielfeld des geschlagenen Spielsteins an. Drücken Sie auf das angezeigte Spielfeld und vergessen Sie bitte nicht, die geschlagene Figur wieder auf das Brett zu stellen! Bei einem mehrfachen Schlagzug müssen Sie die zuvor beschriebenen Schritte mehrfach hintereinander ausführen.

Hinweis: Achten Sie **immer** auf die Informationsanzeigen des Computers, um die einzelnen Schritte korrekt nachzuvollziehen. Falls Sie einen Fehler machen, wird das Gerät Sie mit einer Fehlermeldung (Signalton) darauf aufmerksam machen.

45. Der Signalton

Der eingebaute Tongenerator gibt Ihnen während einer Partie nützliche Hinweise, z.B. bei Fehleingaben. Wenn Sie eine Taste oder ein Spielfeld drücken, kommentiert der Computer jede dieser Eingaben mit einem Signalton. So haben Sie immer Gewissheit, daß die Eingabe erfolgreich verlaufen ist. Falls ein Fehler gemacht wurde, informiert Sie das Gerät mit einem Mehrfach-Signalton. Sie können den Ton natürlich jederzeit abschalten, und zwar so:

Drücken Sie wenn Sie am Zug sind die Tastenkombination ♋ (Anzeige **Alt**) und **s/SOUND** um den **Signalton abzuschalten**. Bei abgeschaltetem Ton erscheint statt dem Mehrfach-Ton bei Fehleingaben ein Fragezeichen **"?"** auf dem LCD-Display. Wenn Sie den Signalton einschalten möchten, drücken Sie die Tastenkombination ♋ und **s/SOUND** erneut. Mit einem doppelten Piepser meldet der Computer, daß die Funktion wieder aktiviert ist.

46. Spiel unterbrechen und speichern

Falls Sie ein Spiel zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen möchten, schalten Sie den Computer mit der Taste **ON/OFF** ab. Beachten Sie, daß die Taste **ON/OFF** nur dann aktiv ist, wenn Sie selbst am Zug sind. Rechnet der Computer noch, müssen Sie seinen Denkvorgang zunächst mit der Taste **MOVE→ >>** unterbrechen.

Wenn Sie die Partie später fortsetzen wollen und einige Spielsteine nicht mehr in der ursprünglichen Stellung auf dem Brett sein sollten, können Sie mit Hilfe der Figurentasten Bauer bzw. König eine **Stellungskontrolle** durchführen und dadurch die korrekte Position der Spielsteine wieder rekonstruieren (siehe

Abschnitt 43). Auch wenn Sie den Computer erst Tage später wieder einschalten, kann so das Spiel unverändert aufgenommen werden.

47 Das Dame-Übungsprogramm

Wenn Sie Dame erst lernen, finden Sie es vielleicht leichter, das Spiel von einer **vereinfachten Startposition** zu beginnen. Um das zu erreichen, verwendet man eine etwas andere Prozedur zu Spielbeginn.

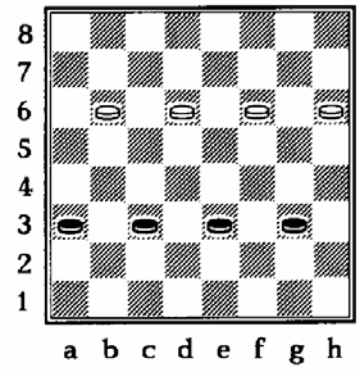
Drücken Sie zuerst die **START** Taste. Wie üblich erscheint in der LCD-Anzeige

und jetzt drücken Sie die Taste **k / ⊙**, um zu bestätigen, daß Sie Dame spielen möchten. Nun sehen Sie die Anzeige

Das ist die übliche Ausgangsposition, um eine Partie (mit allen Figuren in der Grundaufstellung) zu spielen. Durch wiederholtes Drücken der Taste **k / ⊙** werden "rotierend" folgende Anzeigen wiedergegeben:

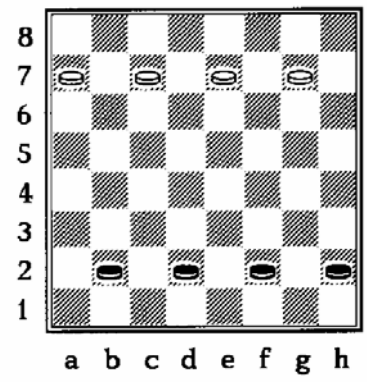
CGb → CGC → CGd → CGE → CGA → CGb (und so weiter)

Wenn man **START** drückt, während **CGb** auf der Anzeige steht, ist der Computer bereit, eine Partie zu spielen, in der jede Seite vier Steine hat: Die schwarzen Steine stehen auf a3, c3, e3 und g3, die weißen Steine stehen auf b6, d6, f6 und h6.



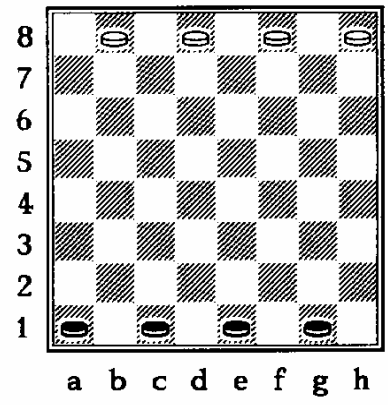
Wenn Sie von dieser Position aus beginnen, können Sie üben, wie man einen Stein durch die feindlichen Linien bringt, damit er möglichst zu einer Dame umgewandelt werden kann.

Drücken Sie **START**, während **CGC** auf der Anzeige steht, ist der Computer bereit, gegen die schwarzen Steine auf b2, d2, f2 und h2 zu spielen, mit den weißen Steinen auf a7, c7, e7 und g7.



Wenn Sie von dieser Position aus zu spielen beginnen, bekommen Sie mehr Übung, einen Stein durch die feindlichen Figuren zu schleusen. Aber diese Anfangsposition ist schwieriger als die vorige, weil beide Seiten mehr Angriffs- und Verteidigungs-möglichkeiten haben als zuvor.

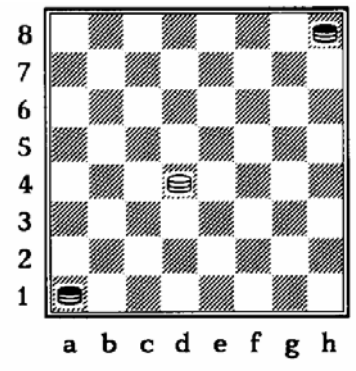
Wenn man **START** drückt, während **CGd** auf der Anzeige steht, beginnt das Spiel mit schwarzen Steinen auf a1, c1, e1 und g1, und weißen Steinen auf b8, d8, f8 und h8.



Durch Spielbeginn von dieser Position aus kann man lernen, wie man am besten die Steine in der hinteren Reihe beschützt, und wie man den Gegner davon abhält, auf die eigene Grundreihe zu gelangen, um eine Dame zu erhalten.

Sie werden meist erkennen, daß wenn Sie gezwungen werden, einen Ihrer Steine von der hinteren Reihe wegzubewegen, meistens der Stein in der Ecke (hier a1) als erster bewegt werden sollte.

Drücken Sie **START** mit **CGE** auf der Anzeige, so ist der Computer bereit, gegen zwei schwarzen Damen auf a1 und h8 mit einer weißen Dame auf d4 zu spielen.



Ein Spielbeginn von dieser Position aus gibt Ihnen Übung, mit zwei Damen gegen eine zu gewinnen. In diesem Fall spielt der Computer automatisch mit Schwierigkeitsgrad 15 (die schwerste Stufe!).

Erinnern Sie sich bitte, daß wenn **CG A** erscheint, Sie (statt auf ein beliebiges Feld für eine Partie Dame) auch **dreimal START** drücken können, wenn Sie lieber Schach spielen möchten. Oder Sie können alternativ **zweimal START** (Anzeige **StA**) und dann die **BAUERN**, **SPRINGER**, **LÄUFER**, **TURM** oder **DAME**-Taste drücken, um Schach in einem der fünf Übungsprogramme zu spielen (siehe Kapitel 15).

48. Häufige Problemfälle und ihre Lösung

Ihr Computer wurde nach sehr hohen Qualitätsstandards hergestellt und vor Auslieferung ausgiebig getestet. Aus diesem Grund ist es sehr unwahrscheinlich, daß Ihr Gerät einen Fehler aufweist. Nach unseren Erfahrungen resultieren vermeintliche "Fehler" sehr häufig aus Fehleingaben des Anwenders bei der Zugeingabe oder dem Drücken einer falschen Taste. Dies führt häufig dazu, daß der Computer zu einem späteren Zeitpunkt nicht erwartungsgemäß reagiert.
Noch einmal: bevor Sie eine unerwartete Reaktion des Computers als "Fehler" des Gerätes interpretieren, prüfen Sie unbedingt, ob Sie alle Bedienungsschritte und Zugeingaben korrekt vorgenommen haben!

Eine häufige Fehlerquelle besteht z.B. darin, daß ein Zug nicht korrekt eingegeben wurde. Vergewissern Sie sich, daß Ihre Zugeingabe den offiziellen Schach- oder Dameregeln entspricht.
Im nachfolgenden Text finden Sie einige Hinweise und Tipps, falls Sie bei der Benutzung Ihres Computers auf ein Problem stoßen sollten. Hier finden Sie die am häufigsten reklamierten "Fehlerquellen" beschrieben.

48.1 Die LCD-Anzeige zeigt keine Informationen

Falls keine Informationen in der Anzeige dargestellt werden und der Computer auf keinerlei Tastendruck oder Zugeingabe reagiert, kann dies folgende Ursachen haben:

1. Stellen Sie sicher, daß Sie **nur die richtigen Batterien** (Typ AA; bitte keine aufladbaren Batterien!) benutzen. Haben Sie die Batterien richtig eingelegt? Vergewissern Sie sich, daß die positiven Endstücke auf der richtigen Seite eingelegt wurden und fest sitzen. Falls Sie die Batterien schon über einen längeren Zeitraum benutzen, kann es sein, daß diese leer sind. Setzen Sie am besten neue Batterien ein.
2. Falls die Batterien in Ordnung sind, kann es vorkommen, daß der Computer durch eine statische Aufladung in seiner Funktionstüchtigkeit behindert wird. Schieben Sie einen dünnen Gegenstand in die mit **RESET** beschriftete Öffnung an der Rückseite des Computers. Drücken sie auf den darunter liegenden **RESET**-Schalter. Jetzt müsste der Computer wieder einwandfrei funktionieren.

48.2 Der Computer macht keinen Zug

Der Computer hat bisher ganz normal gespielt und macht auf einmal keinen Zug mehr. Was kann die Ursache sein?

1. Falls das Farbsymbol des Computers (□ oder ■) in der Anzeige blinkt, rechnet der Computer noch an seinem

Gegenzug. Warten Sie, bis der Rechner seinen Zug ausspielt oder drücken Sie zum Unterbrechen Rechenvorgangs die Taste **MOVE→ >>**. Der Computer wird dann sofort mit dem Zug antworten, den er als günstig einschätzt.

2. Falls eines der Farbsymbole (□ oder ■) statisch angezeigt wird, geht der Computer davon aus, daß Sie Ihren letzten Zug noch nicht gespielt, bzw. eingegeben haben. Stellen Sie sicher, daß die Position der Figuren auf dem Brett identisch mit der Postierung im internen Speicher des Computers ist. Die Kontrolle der einzelnen Figuren können Sie mit Hilfe der Figurentasten (siehe Abschnitt 17 *Stellungskontrolle*) durchführen. Falls die Stellung der Figuren mit dem internen Speicher des Computers übereinstimmt, bedeutet dies, daß Sie gerade am Zug sind.

48.3 Der Computer akzeptiert Ihren Zug nicht

Falls Sie einen Zug eingeben wollen und der Rechner Ihre Eingabe nicht akzeptiert, kann dies folgende Ursache haben:

48.3.1 Im Schach- oder Damemodus

Stellen Sie sicher, daß Sie die Zugeingabe durch Drücken des Zielfeldes korrekt abgeschlossen haben.

Im Schachmodus

(A) Falls Sie eine Rochade für sich oder den Computer eingegeben haben, stellen Sie sicher, daß Sie nicht nur für den König sondern auch für den Turm sowohl Start- und Zielfeld gedrückt haben (siehe auch Kapitel 11.4).

(B) Falls Sie den Sonderzug *En Passant* für sich oder den Computer eingegeben haben, stellen Sie sicher, daß Sie den geschlagenen Bauern korrekt vom Brett entfernt haben. Beachten Sie: Sie müssen unbedingt zusätzlich auf das Feld des geschlagenen Bauern drücken! Nur so ist sichergestellt, daß der Bauer vom Computer als geschlagen identifiziert wird (siehe Kapitel 11.2).

(C) Bei einer Verwandlung eines Bauern auf der letzten Reihe achten Sie bitte unbedingt darauf, daß Sie auf das Umwandlungsfeld mit der neuen Figur drücken und die Umwandlung korrekt abschließen (siehe Kapitel 11.3).

(D) Falls das Schachsymbol "**+**" in der Anzeige aktiv ist, hat der Computer Ihnen Schach geboten. In diesem Fall müssen Sie sicherstellen, daß Ihr nächster Zug dieses Schachgebot aufhebt.
(E) Falls kein Schachgebot angezeigt wird, prüfen Sie, ob Sie Ihren König einem Schachgebot ausgesetzt haben. Sie dürfen den König nur auf Felder ziehen, auf denen er nicht von gegnerischen Figuren bedroht wird. Alternativ dürfen Sie natürlich auch keine Figuren wegziehen, die den eigenen König

vor einem möglichen Schachgebot des Gegners schützen.

(F) Falls das Symbol **#** in der LCD-Anzeige erscheint, befindet sich der Computer im Modus für die Stellungseingabe. Manchmal kann es passieren, daß Sie vergessen haben, diesen Modus vor dem Weiterspielen zu verlassen. Vielleicht haben Sie auch aus Versehen die Taste **POSITION** gedrückt und die Stellungseingabe aktiviert. Im Kapitel 24 finden Sie eine genaue Beschreibung, wie Sie die Stellungseingabe verlassen können.

(G) Falls die Symbole **#** und ⇳ zusammen in der Anzeige dargestellt werden, befindet sich der Computer im Datenbankmodus für die Weltmeisterpartien. Sie können diesen Modus nur dann verlassen, wenn Sie ein komplettes Zugpaar für Weiß **und** Schwarz nachgespielt und eingegeben haben. Nach korrekter Eingabe des Zugpaares verlassen Sie durch Drücken der Taste **START** den Nachspielmodus. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in Kapitel 27.

48.3.3 Im Damemodus

(A) Falls Sie Dame spielen und Ihr letzter Zug ein Schlagzug war, stellen Sie sicher, daß die geschlagene Figur sowohl vom Brett als auch aus dem internen Speicher des Computers entfernt wurde. Dies erreichen Sie immer durch das erneute Drücken der geschlagenen Figur auf dem Spielfeld. Entfernen Sie erst danach die Figur vom Brett.

(B) Falls Sie mit Ihrem letzten Zug eine Figur zur Dame gemacht haben, achten Sie unbedingt darauf, daß Sie mit der umgewandelten Dame nochmals auf das Spielfeld drücken, auf dem die Umwandlung stattfindet.

48.4 Kennen Sie wirklich alle Regeln?

Die häufigste ”Fehlerquelle” besteht darin, daß eingegebene Züge nicht den Regeln entsprechen. Bevor sie von einem Fehler des Computers ausgehen, überzeugen Sie sich davon, daß Ihr Zug 100% den Regeln entspricht. Im Zweifelsfall schauen Sie lieber in den entsprechenden Kapiteln über die Regeln für Schach und Dame nach.

48.5 Der Computer macht "illegale" Züge

Falls der Computer Züge macht, die Ihrer Ansicht nach gegen die Regeln verstoßen (was im Prinzip natürlich nicht möglich sein kann), kann dies folgende Ursachen haben:

1. Prüfen Sie, ob die Position der Figuren auf dem Brett mit dem internen Speicher des Computers übereinstimmt. Benutzen Sie dazu die Tasten mit den aufgedruckten Figurensymbolen (siehe Kapitel 17 für Schach und Kapitel 43 für Dame). Falls die Position der Figuren auf dem Brett und dem internen Speicher des Computers nicht identisch sind, bedeutet dies, daß der Fehler wahrscheinlich auf eine Missinterpretation der Regeln zurückzuführen ist. Eine häufige Ursache für Missverständnisse sind die Sonderzüge Rochade, En Passant oder eine Verwandlung auf der achten Reihe.

2. Drücken Sie Taste **MOVE→ >>**, um einen Antwortzug des Computers zu erzwingen. Falls der Computer einen Zug ausspielt, liegt das Problem nicht am Gerät. Nehmen Sie den Computerzug sowie Ihren letzten Zug zurück (siehe dazu die jeweiligen Kapitel für Schach und Dame) und versuchen erneut, einen Zug einzugeben und die Partie fortzusetzen.

48.6 Sie hören keinen Ton

Falls Sie keine Tonsignale hören, fahren Sie wie folgt, um den Ton einzuschalten:
Die Tastenkombination ♋ (Anzeige **Alt**) und dann **s/SOUND** ermöglicht die Aktivierung des Tonsignals.

48.7 Der RESET-Schalter

Die einwandfreie Funktion dieses Gerätes kann in seltenen Fällen durch elektrostatische Entladungen, starke elektromagnetische Strahlungen oder andere elektrische Störquellen beeinträchtigt werden. Dies ist völlig normal und kein Grund zur Besorgnis. Der RESET-Schalter auf der Geräteunterseite hat bei solchen Fehlfunktionen die Aufgabe, das Gerät in den Grundzustand zurückzusetzen, so daß problemlos ein neues Spiel begonnen werden kann.

49. Anhang

Weltmeisterpartien

Partien von Anatoly Karpov:

1 K - Vujakovic, 1968 USSR-JUG
2 Vujakovic - K, 1968 USSR-JUG
3 K - Vujakovic, 1968 USSR-JUG
4 Cihelashvili - K, 1968 USSR Tch
5 K - Piesina, 1968 USSR Tch
6 Kirpichnikov - K, 1968 USSR Tch
7 Reimann - K, 1968 USSR Tch
8 Vaganian - K, 1969 USSR U18 Jch
9 Barcza - K, 1970 Caracas
10 Slujssar - K, 1970 Caracas
11 K - Villarroel, 1970 Caracas
12 Yepez - K, 1970 Caracas
13 K - Caro, 1970 Caracas
14 Doroshkevich - K, 1970 USSR ch
15 K - Mecking, 1971 Hastings
16 Keene - K, 1971 Hastings
17 K - Kurajica, 1971 Hastings
18 K - Hort, 1971 Moscow
19 K - Savon, 1971 Moscow
20 Korchnoi - K, 1971 Moscow
21 Lengyel - K, 1971 Moscow
22 K - Tseitlin, 1971 USSR ch
23 K - Campos Lopez, 1972 San Antonio
24 Alvarez - K, 1972 Skopje ol
25 Bisguier - K, 1972 Skopje ol
26 K - Cobo Arteaga, 1972 Skopje ol
27 K - Enevoldsen, 1972 Skopje ol
28 K - Pedersen, 1972 Skopje ol
29 K - Uddenfeldt, 1972 Skopje ol
30 K - Ungureanu, 1972 Skopje ol
31 Saren - K, 1972 Skopje ol
32 Sznapik - K, 1972 Skopje ol
33 Stein - K, 1972 USSR Tch
34 K - Markland, 1972 U26 Wch
35 K - Whiteley, 1973 EU-Tch
36 Tukmakov - K, 1973 Leningrad izt
37 K - Torre, 1973 Leningrad izt
38 Calvo Minguez - K, 1973 Madrid
39 Planinc - K, 1973 Madrid
40 Taimanov - K, 1973 Moscow
41 K - Spassky, 1973 Moscow
42 Korchnoi - K, 1973 USSR ch
43 K - Spassky, 1974 Leningrad csf
44 K - Spassky, 1974 Leningrad csf
45 K - Korchnoi, 1974 Moscow cf
46 K - Korchnoi, 1974 Moscow cf
47 Korchnoi - K, 1974 Moscow cf
48 K - Mallah, 1974 Nice ol
49 K - Westerinen, 1974 Nice ol
50 Salm - K, 1974 Nice ol
51 Williams - K, 1974 Nice ol
52 Zalim - K, 1974 Nice ol
53 K - Unzicker, 1975 Milano
54 K - Portisch, 1975 Portoroz
55 K - Barle, 1975 Portoroz
56 K - Garcia Martinez, 1975 Portoroz
57 Musil - K, 1975 Portoroz
58 K - Mariotti, 1975 Portoroz
59 Jancev - K, 1976 Skopje
60 Tarjan - K, 1976 Skopje
61 Fraguela Gil - K, 1976 Montilla
62 Grigorian - K, 1976 USSR ch
63 K - Tseshkovsky, 1976 USSR ch
64 Hug - K, 1977 BBC TV Master Game
65 Gerusel - K, 1977 Bad Lauterberg
66 K - Wockenfuss, 1977 Bad Lauterberg
67 Torre - K, 1977 Bad Lauterberg
68 Portisch - K, 1977 EU-Tch
69 Browne - K, 1977 Las Palmas
70 Garcia Padron - K, 1977 Las Palmas
71 K - Pomar, 1977 Las Palmas
72 K - Miles, 1977 Las Palmas
73 K - Martin Gonzalez, 1977 Las Palmas
74 K - Cabrera, 1977 Las Palmas
75 Tatai - K, 1977 Las Palmas
76 Garcia Gonzales - K, 1977 Leningrad
77 K - Kuzmin, 1977 Leningrad
78 K - Smejkal, 1977 Leningrad
79 K - Miles, 1977 Tilburg
80 Olafsson - K, 1977 Tilburg
81 K - Hort, 1978 Bugojno
82 Portisch - K, 1978 Bugojno
83 K - Korchnoi, 1978 Wch
84 Korchnoi - K, 1978 Wch
85 Korchnoi - K, 1978 Wch
86 K - Lutikov, 1979 USSR Spartakiad
87 Kavalek - K, 1979 Montreal
88 Timman - K, 1979 Montreal
89 Spassky - K, 1979 Montreal
90 Sosonko - K, 1979 Waddinxveen
91 K - Sosonko, 1979 Tilburg
92 K - Hübner, 1980 Bad Kissingen
93 Unzicker - K, 1980 Bad Kissingen
94 K - Tal, 1980 Bugojno
95 K - Hort, 1980 IBM
96 K - Ribli, 1980 IBM
97 K - Van der Wiel, 1980 IBM
98 Larsen - K, 1980 IBM
99 K - Spassky, 1980 Tilburg
100 Ribli - K, 1980 Tilburg
101 Timman - K, 1980 Tilburg
102 Giardelli - K, 1980 Buenos Aires
103 K - Alburt, 1980 Malta ol
104 Olafsson - K, 1980 Malta ol

105 Garcia Gonzales - K, 1981 Linares
106 Portisch - K, 1981 Linares
107 K - Belyavsky, 1981 Moscow
108 K - Geller, 1981 Moscow
109 K - Smyslov, 1981 Moscow
110 K - Timman, 1981 Moscow
111 K - Ljubojevic, 1981 Amsterdam
112 Langeweg - K, 1981 Amsterdam
113 K - Romanishin, 1981 Moscow
114 Korchnoi - K, 1981 Wch
115 Korchnoi - K, 1981 Wch
116 K - Larsen, 1982 Mar del Plata
117 Spassky - K, 1982 Phillips & Drew
118 K - Ljubojevic, 1982 Turin
119 K - Spassky, 1982 Hamburg
120 Seirawan - K, 1982 Hamburg
121 Bouaziz - K, 1982 Hamburg
122 K - Nunn, 1982 Tilburg
123 K - Portisch, 1982 Lucerne ol
124 K - Geller, 1983 USSR ch
125 Mortensen - K, 1983 Plovdiv
126 K - Pfleger, 1983 Hannover
127 K - Chen De, 1983 Hannover
128 Lobron - K, 1983 Hannover
129 K - Torre, 1983 Hannover
130 Glienke - K, 1983 Hannover
131 Bastian - K, 1983 Hannover
132 Qi Jingxuan - K, 1983 Hannover
133 Chandler - K, 1983 Bath
134 K - Browne, 1983 Bath
135 K - Rogers, 1983 Bath
136 K - Miles, 1984 London
137 Speelman - K, 1984 London
138 Timman - K, 1984 London
139 K - Kasparov, 1984 Wch
140 Sunye Neto - K, 1985 OHRA
141 Nunn - K, 1985 OHRA
142 Kasparov - K, 1985 Wch
143 Jadoul - K, 1986 SWIFT
144 K - Ljubojevic, 1986 SWIFT
145 Winants - K, 1986 SWIFT
146 K - Spassky, 1986 Bugojno
147 K - Kasparov, 1986 Wch
148 K - Kasparov, 1986 Wch
149 Korchnoi - K, 1986 Tilburg
150 Ha‹ k - K, 1986 Dubai ol
151 Braga - K, 1986 Dubai ol
152 K - Sznapik, 1986 Dubai ol
153 Sokolov - K, 1987 Linares cf
154 K - Sosonko, 1987 Brussels blitz
155 Ljubojevic - K, 1987 Brussels blitz
156 Timman - K, 1987 Brussels blitz
157 Kasparov - K, 1987 Wch
158 Kasparov - K, 1987 Wch
159 Shirazi - K, 1988 bllitz Wch
160 Shirazi - K, 1988 blitz Wch
161 K - Börtschi, 1988 Zürich sim
162 K - Blank, 1988 Zürich sim
163 K - Gallati, 1988 Zürich sim
164 K - Glauser, 1988 Zürich sim
165 K - Gloor, 1988 Zürich sim
166 K - Leuppi, 1988 Zürich sim
167 K - Liardet, 1988 Zürich sim
168 K - Ludin, 1988 Zürich sim
169 K - Marty, 1988 Zürich sim
170 K - Rottmann, 1988 Zürich sim
171 K - Schmidhauser, 1988 Zürich sim
172 K - Tarnutzer, 1988 Zürich sim
173 K - Von Allmen, 1988 Zürich sim
174 K - Vucenovic, 1988 Zürich sim
175 K - Wilhelm, 1988 Zürich sim
176 K - Van der Wiel, 1988 Wijk aan Zee
177 Winants - K, 1988 Brussels WCup
178 Van der Wiel - K, 1988 Optiebeurs
179 Nogueiras - K, 1988 Belfort WCup
180 Spassky - K, 1988 Belfort WCup
181 K - Malaniuk, 1988 USSR ch
182 Timman - K, 1988 Tilburg
183 Speelman - K, 1988 Thessaloniki ol
184 K - Hansen, 1988 Thessaloniki ol
185 Dzhindzhikhashvili - K, 1988 Mazatlan
186 Ehlvest - K, 1988 Mazatlan
187 K - Ehlvest, 1988 Mazatlan
188 Belyavsky - K, 1989 Linares
189 Hjartarson - K, 1989 Linares
190 Hjartarson - K, 1989 Seattle cqf
191 K - Timman, 1989 Rotterdam WCup
192 Seirawan - K, 1989 Rotterdam WCup
193 Timman - K, 1990 Kuala Lumpur cf
194 K - Andersson, 1990 Haninge
195 Hellers - K, 1990 Haninge
196 K - Hector, 1990 Haninge
197 K - Polugayevsky, 1990 Biel
198 De Firmiann - K, 1990 Biel
199 K - Kasparov, 1990 Wch
200 K - Timman, 1991 Euwe mem
201 K - Anand, 1991 Brussels cqf
202 K - Khalifman, 1991 Reykjavik WCup
203 Gulko - K, 1991 Reykjavik WCup
204 K - Andersson, 1991 Reykjavik WCup
205 Bareyev - K, 1991 Tilburg
206 Korchnoi - K, 1991 Tilburg
207 K - Dyson, 1992 St Martin simul
208 K - Stöbing, 1992 St Martin simul
209 Belyavsky - K, 1992 Linares
210 Ivanchuk - K, 1992 Roquebrune
211 K - Larsen, 1992 Roquebrune
212 Polugayevsky - K, 1992 Roquebrune
213 K - Polugayevsky, 1992 Roquebrune
214 Speelman - K, 1992 Roquebrune
215 San Segundo - K, 1992 Madrid
216 Granda Zuniga - K, 1992 Madrid
217 Romero Holmes - K, 1992 Madrid
218 Shirov - K, 1992 Biel
219 K - Miles, 1992 Biel
220 K - Shirov, 1992 Biel
221 Ivanov - K, 1992 Moscow rapid
222 K - Krasenkov, 1992 Moscow rapid

223 Morozevich - K, 1992 Moscow rapid
224 Savon - K, 1992 Moscow rapid
225 Yakovich - K, 1992 Moscow rapid
226 K - Gulko, 1992 Moscow rapid
227 K - Ivanov, 1992 Moscow rapid
228 K - Kindermann, 1992 Baden Baden
229 K - Lobron, 1992 Baden Baden
230 Hertneck - K, 1992 Baden Baden
231 Wahls - K, 1992 Baden Baden
232 Bareyev - K, 1993 Moscow blitz
233 Goldin - K, 1993 Moscow blitz
234 Ivanchuk - K, 1993 Moscow blitz
235 K - Budnikov, 1993 Moscow blitz
236 K - Ivanovic, 1993 Moscow blitz
237 K - Timman, 1993 Moscow blitz
238 Sherbakov - K, 1993 Moscow blitz
239 Shirov - K, 1993 Moscow blitz
240 K - Salov, 1993 Linares
241 Ljubojevic - K, 1993 Linares
242 Yusupov - K, 1993 Linares
243 Seirawan - K, 1993 Monaco
244 Izeta Txabarri - K, 1993 Dos Hermanas
245 K - Fernandez, 1993 Dos Hermanas
246 Magem Badais - K, 1993 Dos Hermanas
247 Sion Castro - K, 1993 Leon
248 K - Timman, 1993 FIDE-Wch
249 Timman - K, 1993 FIDE-Wch
250 Vyzmanavin - K, 1993 Tilburg rapid
251 K - Ekström, 1993 EUCup
252 K - Bacrot, 1994 Disney rapid sim
253 K - De Vreugt, 1994 Disney rapid sim
254 K - Ismailova, 1994 Disney rapid sim
255 K - Olafsson, 1994 Reykjavik rapid
256 Morovic - K, 1994 Las Palmas
257 Ivanchuk - K, 1994 Linares
258 K - Polgar, 1994 Linares
259 K - Belyavsky, 1994 Linares
260 Polgar - K, 1994 Monaco Amber blind
261 K - Korchnoi, 1994 Monaco Amber blind
262 Morovic - K, 1994 Dos Hermanas
263 Shirov - K, 1994 Las Palmas
264 K - Polgar, 1994 Las Palmas
265 Adams - K, 1994 Las Palmas
266 K - Georgiev, 1994 Tilburg
267 K - Kurajica, 1994 Tilburg
268 K - Hickl, 1995 Hofmann Cup
269 Gavrikov - K, 1995 Hofmann Cup
270 De Gremont - K, 1995 San Giorgio sim
271 Efimov - K, 1995 San Giorgio sim
272 Gelfand - K, 1995 Sanghi Nagar
273 Lautier - K, 1995 Linares
274 K - Nunn, 1995 Monaco rapid
275 Shirov - K, 1995 Monaco rapid
276 Lautier - K, 1995 Dos Hermanas
277 Shirov - K, 1995 Dos Hermanas
278 Lobron - K, 1995 Dortmund
279 Wojtkiewicz - K, 1996 Chess.net blitz
280 K - Kaidanov, 1996 Chess.net blitz
281 The World - K, 1996 Internet
282 Kamsky - K, 1996 FIDE-Wch
283 Onischuk - K, 1996 Biel
284 Portisch - K, 1996 Biel
285 K - Romanishin, 1996 Biel
286 K - Leko, 1996 Tilburg Fontys
287 Hracek - K, 1996 EU-ch rapid
288 Van Wely - K, 1996 EU-ch rapid
289 K - Kotronias, 1997 Hellas rapid
290 K - Dwyer, 1997 Koszalin sim
291 K - Grigorian, 1997 Koszalin sim
292 K - Kolosowski, 1997 Koszalin sim
293 K - Krysztofiak, 1997 Koszalin sim
294 K - Maliszewski, 1997 Koszalin sim
295 K - Oliwa, 1997 Koszalin sim
296 K - Piescikowski, 1997 Koszalin sim
297 K - Stoma, 1997 Koszalin sim
298 K - Wasilewski, 1997 Koszalin sim
299 Martos - K, 1997 Villarrobledo rapid
300 Timman - K, 1997 Villarrobledo rapid
301 K - Lobron, 1997 Walldorf rapid
302 Lobron - K, 1997 Walldorf rapid
303 K - Shirov, 1997 Dos Hermanas
304 Short - K, 1997 Dos Hermanas
305 K - Andersson, 1997 Amber-blind
306 K - Van Wely, 1997 Amber-blind
307 Lobron - K, 1997 Chess Classic
308 Pelletier - K, 1997 Credit Suisse
309 K - Milov, 1997 Credit Suisse
310 K - Berlandier, 1998 Internet sim
311 K - Boucher, 1998 Internet sim
312 K - Cernousek, 1998 Internet sim
313 K - Havrdova, 1998 Internet sim
314 K - Misecka, 1998 Internet sim
315 K - Kwartler, 1998 US Amateur East
316 Slepian - K, 1998 US Amateur East
317 Giardelli - K, 1998 US Amateur East
318 K - McCarthy, 1998 US Amateur East
319 Anand - K, 1998 FIDE-Wch k.o. f 25'
320 K - Polgar, 1998 Hoogovens
321 Van der Sterren - K, 1998 Hoogovens
322 Piket - K, 1998 Hoogovens blitz
323 K - Topalov, 1998 Hoogovens blitz
324 K - Kramnik, 1998 Amber rapid
325 K - Xu Jun, 1998 Beijing
326 Wang Zili - K, 1998 Beijing
327 Ye Jiangchuan - K, 1998 Beijing

Partien von Bobby Fischer

1 Thomason - F, 1955 USA Jch
2 Bernstein - F, 1956 CAN op
3 F - Sharp, 1956 CAN op
4 Grossguth - F, 1956 USA Jch
5 F - Lapiken, 1956 USA op
6 Ruth - F, 1956 USA op
7 Goldhamer - F, 1956 Washington
8 F - Saidy, 1957 East Orange
9 F - Sherwin, 1957 East Orange
10 Buerger - F, 1957 Milwaukee
11 F - Donnelly, 1957 Milwaukee
12 F - Fauber, 1957 Milwaukee
13 F - Weinberger, 1957 Milwaukee
14 Gardner - F, 1957 Milwaukee
15 Surgies - F, 1957 Milwaukee
16 F - Seidman, 1957 New York
17 F - Cardoso, 1957 New York
18 Cardoso - F, 1957 New York
19 F - Cardoso, 1957 New York
20 F - Sherwin, 1957 USA ch
21 Kramer - F, 1957 USA ch
22 F - Mednis, 1957 USA ch
23 Bredoff - F, 1957 USA Jch
24 F - Haines, 1957 USA Jch
25 F - Sholomson, 1957 USA Jch
26 F - Walker, 1957 USA Jch
27 Hill - F, 1957 USA Jch
28 Schoene - F, 1957 USA Jch
29 Thacker - F, 1957 USA Jch
30 F - Addison, 1957 USA op
31 F - Rinaldo, 1957 USA op
32 F - Stephans, 1957 USA op
33 Garais - F, 1957 USA op
34 Hurttlen - F, 1957 West Orange
35 Fuster - F, 1958 Portoroz izt
36 F - Larsen, 1958 Portoroz izt
37 Sanguineti - F, 1958 Portoroz izt
38 De Greiff - F, 1958 Portoroz izt
39 Mednis - F, 1958 USA ch
40 F - Gligoric, 1959 ct
41 F - Benko, 1959 ct
42 Keres - F, 1959 ct
43 F - Rossetto, 1959 Mar del Plata
44 Wexler - F, 1959 Mar del Plata
45 F - Stekel Grunberg, 1959 Santiago
46 F - Letelier, 1959 Santiago
47 F - Pilnik, 1959 Santiago
48 Ader Hausman - F, 1959 Santiago
49 F - Ault, 1959 USA ch
50 F - Seidman, 1959 USA ch
51 F - Bernstein, 1959 USA ch
52 Dueckstein - F, 1959 Zürich
53 F - Kupper, 1959 Zürich
54 F - Darga, 1960 FRG-USA
55 F - Gadia, 1960 Mar del Plata
56 Saadi - F, 1960 Mar del Plata
57 Bazan - F, 1960 Mar del Plata
58 F - Bielicki, 1960 Mar del Plata
59 F - Alvarez, 1960 Mar del Plata
60 Letelier - F, 1960 Mar del Plata
61 F - Marini, 1960 Mar del Plata
62 Gudmundsson - F, 1960 Reykjavik
63 F - Weinstein, 1960 USA ch
64 F - Berliner, 1960 USA ch
65 F - Seidman, 1960 USA ch
66 F - Bobotsov, 1960 Leipzig ol
67 Szabo - F, 1960 Leipzig ol
68 F - Euwe, 1960 Leipzig ol
69 Letelier - F, 1960 Leipzig ol
70 F - Tal, 1961 Bled
71 F - Olafsson, 1961 Bled
72 F - Geller, 1961 Bled
73 Bisguier - F, 1961 Bled
74 F - Bertok, 1961 Bled
75 Portisch - F, 1961 Bled
76 F - Petrosian, 1961 Bled
77 F - Reshevsky, 1961 New York/LA
78 Larsen - F, 1962 Copenhagen
79 F - Filip, 1962 Curacao ct
80 F - Keres, 1962 Curacao ct
81 F - Benko, 1962 Curacao ct
82 Korchnoi - F, 1962 Curacao ct
83 F - Benko, 1962 Curacao ct
84 F - Geller, 1962 Curacao ct
85 Sliwa - F, 1962 POL-USA
86 Aaron - F, 1962 Stockholm izt
87 Bilek - F, 1962 Stockholm izt
88 F - Schweber, 1962 Stockholm izt
89 F - German, 1962 Stockholm izt
90 Cuellar - F, 1962 Stockholm izt
91 F - Olafsson, 1962 Stockholm izt
92 F - Korchnoi, 1962 Stockholm izt
93 F - Bolbochan, 1962 Stockholm izt
94 Bertok - F, 1962 Stockholm izt
95 F - Berliner, 1962 USA ch
96 F - Addison, 1962 USA ch
97 Steinmeyer - F, 1962 USA ch
98 F - Sherwin, 1962 USA ch
99 F - Bisguier, 1962 USA ch
100 F - Purevzhav, 1962 Varna ol
101 F - Najdorf, 1962 Varna ol
102 Blau - F, 1962 Varna ol
103 F - Aloni, 1962 Varna ol
104 F - Robatsch, 1962 Varna ol
105 F - Ciocaltea, 1962 Varna ol
106 Rivera - F, 1962 Varna ol
107 Unzicker - F, 1962 Varna ol
108 Bisguier - F, 1963 Bay City
109 F - Byrne, 1963 Bay City
110 F - Fuller, 1963 Bay City
111 F - Leopoldi, 1963 Bay City
112 Reinhard - F, 1963 Bay City
113 Fine - F, 1963 Manhattan blitz
114 F - Reuben, 1963 Manhattan blitz
115 F - Fine, 1963 New York
116 F - Beach, 1963 Poughskeepie

117 F - Bisguier, 1963 Poughskeepie
118 Greenwald - F, 1963 Poughskeepie
119 Oster - F, 1963 Poughskeepie
120 Richman - F, 1963 Poughskeepie
121 F - Evans, 1963 USA ch
122 Byrne - F, 1963 USA ch
123 F - Bisguier, 1963 USA ch
124 Reshevsky - F, 1963 USA ch
125 F - Steinmeyer, 1963 USA ch
126 Addison - F, 1963 USA ch
127 F - Weinstein, 1963 USA ch
128 Byrne - F, 1963 USA ch
129 F - Benko, 1963 USA ch
130 F - Sandrin, 1964 Chicago sim
131 F - Fajkus, 1964 Cicero sim
132 F - Goranson, 1964 Cicero sim
133 F - Kral, 1964 Cicero sim
134 F - Kumro, 1964 Cicero sim
135 F - Nyman, 1964 Cicero sim
136 F - Sandrin, 1964 Cicero sim
137 F - Sillars, 1964 Cicero sim
138 F - Ellison, 1964 Cleveland sim
139 F - Gloger, 1964 Cleveland sim
140 F - Ina, 1964 Cleveland sim
141 F - Kuberczyk, 1964 Cleveland sim
142 F - Mobley, 1964 Cleveland sim
143 F - Blackstone, 1964 Davis sim
144 F - Celle, 1964 Davis sim
145 F - Hoppe, 1964 Davis sim
146 F - Janushkovsky, 1964 Davis sim
147 F - Osbun, 1964 Davis sim
148 F - Rubin, 1964 Davis sim
149 F - Shifrine, 1964 Davis sim
150 F - Von Oettingen, 1964 Davis sim
151 F - Wilkerson, 1964 Davis sim
152 F - NN, 1964 Montreal sim
153 F - McDermott, 1964 New York sim
154 F - Terrone, 1964 New York sim
155 Lehmann - F, 1965 Capablanca mem
156 F - Smyslov, 1965 Capablanca mem
157 Tringov - F, 1965 Capablanca mem
158 F - Szabo, 1965 Capablanca mem
159 Robatsch - F, 1965 Capablanca mem
160 F - Bilek, 1965 Capablanca mem
161 F - Cobo Arteaga, 1965 Capablanca mem
162 F - Donner, 1965 Capablanca mem
163 Doda - F, 1965 Capablanca mem
164 F - Perez, 1965 Capablanca mem
165 Pietzsch - F, 1965 Capablanca mem
166 F - Martinez, 1965 New York sim
167 F - Suttles, 1965 USA ch
168 F - Benko, 1965 USA ch
169 Bisguier - F, 1965 USA ch
170 Saidy - F, 1965 USA ch
171 F - Rossolimo, 1965 USA ch
172 Burger - F, 1965 USA ch
173 Ivkov - F, 1966 Santa Monica
174 F - Reshevsky, 1966 Santa Monica
175 Portisch - F, 1966 Santa Monica
176 F - Ivkov, 1966 Santa Monica
177 Donner - F, 1966 Santa Monica
178 Larsen - F, 1966 Santa Monica
179 F - Najdorf, 1966 Santa Monica
180 Benko - F, 1966 USA ch
181 F - Saidy, 1966 USA ch
182 Byrne - F, 1966 USA ch
183 F - Zuckerman, 1966 USA ch
184 F - Reshevsky, 1966 USA ch
185 Pomar - F, 1966 Havana ol
186 F - Olafsson, 1966 Havana ol
187 F - Portisch, 1966 Havana ol
188 Johannessen - F, 1966 Havana ol
189 F - Gligoric, 1966 Havana ol
190 F - Minev, 1966 Havana ol
191 Pachman - F, 1966 Havana ol
192 F - Jimenez, 1966 Havana ol
193 Yepez - F, 1966 Havana ol
194 F - Durao, 1966 Havana ol
195 F - Bednarski, 1966 Havana ol
196 Garcia - F, 1966 Havana ol
197 F - Johannessen, 1966 Havana ol
198 F - Pascual, 1967 Davoa sim
199 Bandal - F, 1967 Meralco
200 F - Badilles, 1967 Meralco
201 F - Lontoc, 1967 Meralco
202 F - Naranja, 1967 Meralco
203 F - Rodriguez, 1967 Meralco
204 F - Vister, 1967 Meralco
205 Reyes - F, 1967 Meralco
206 F - Forintos, 1967 Monte Carlo
207 Mazzoni - F, 1967 Monte Carlo
208 F - Bergraser, 1967 Monte Carlo
209 Damjanovic - F, 1967 Skopje
210 F - Dely, 1967 Skopje
211 F - Panov, 1967 Skopje
212 Maric - F, 1967 Skopje
213 Danov - F, 1967 Skopje
214 F - Matulovic, 1967 Skopje
215 Nicevski - F, 1967 Skopje
216 F - Soos, 1967 Skopje
217 Kholmov - F, 1967 Skopje
218 F - Sofrevski, 1967 Skopje
219 F - Barczay, 1967 Sousse izt
220 F - Miagmasuren, 1967 Sousse izt
221 Cuellar - F, 1967 Sousse izt
222 F - Sarapu, 1967 Sousse izt
223 F - Reshevsky, 1967 Sousse izt
224 Byrne - F, 1967 Sousse izt
225 F - Anastassopulos, 1968 Athens sim
226 F - Ornithopoulos, 1968 Athens sim
227 Kokkoris - F, 1968 Athens sim
228 Vizantiadis - F, 1968 Athens sim
229 F - Hamann, 1968 Netanya
230 F - Czerniak, 1968 Netanya
231 Troianescu - F, 1968 Netanya
232 F - Kagan, 1968 Netanya
233 F - Ree, 1968 Netanya
234 Bernstein - F, 1968 Netanya

235 F - Domnitz, 1968 Netanya
236 Ciocaltea - F, 1968 Netanya
237 F - Geller, 1968 Netanya
238 Aloni - F, 1968 Netanya
239 F - Wade, 1968 Vinkovci
240 F - Jovanovac, 1968 Vinkovci
241 Matulovic - F, 1968 Vinkovci
242 F - Minic, 1968 Vinkovci
243 Matov - F, 1968 Vinkovci
244 F - Matanovic, 1968 Vinkovci
245 Nikolic - F, 1968 Vinkovci
246 Bertok - F, 1968 Vinkovci
247 Saidy - F, 1969 USA ch
248 F - Petrosian, 1970 Belgrade
249 F - Tukmakov, 1970 Buenos Aires
250 F - Gheorghiu, 1970 Buenos Aires
251 F - Schweber, 1970 Buenos Aires
252 Quinteros - F, 1970 Buenos Aires
253 F - O'Kelly, 1970 Buenos Aires
254 F - Panno, 1970 Buenos Aires
255 Agdamus - F, 1970 Buenos Aires
256 F - Rossetto, 1970 Buenos Aires
257 Szabo - F, 1970 Buenos Aires
258 F - Bisguier, 1970 Buenos Aires
259 F - Rubinetti, 1970 Buenos Aires
260 F - Garcia, 1970 Buenos Aires
261 Bronstein - F, 1970 Herceg Novi blitz
262 F - Ivkov, 1970 Herceg Novi blitz
263 F - Matulovic, 1970 Herceg Novi blitz
264 F - Petrosian, 1970 Herceg Novi blitz
265 F - Tal, 1970 Herceg Novi blitz
266 F - Uhlmann, 1970 Herceg Novi blitz
267 Hort - F, 1970 Herceg Novi blitz
268 Ivkov - F, 1970 Herceg Novi blitz
269 Korchnoi - F, 1970 Herceg Novi blitz
270 Matulovic - F, 1970 Herceg Novi blitz
271 Ostojic - F, 1970 Herceg Novi blitz
272 Petrosian - F, 1970 Herceg Novi blitz
273 Smyslov - F, 1970 Herceg Novi blitz
274 Smyslov - F, 1970 Palma izt
275 F - Addison, 1970 Palma izt
276 F - Filip, 1970 Palma izt
277 Reshevsky - F, 1970 Palma izt
278 F - Ivkov, 1970 Palma izt
279 Minic - F, 1970 Palma izt
280 F - Rubinetti, 1970 Palma izt
281 Uhlmann - F, 1970 Palma izt
282 F - Mecking, 1970 Palma izt
283 Gligoric - F, 1970 Palma izt
284 F - Nicevski, 1970 Rovinj/Zagreb
285 Minic - F, 1970 Rovinj/Zagreb
286 F - Marovic, 1970 Rovinj/Zagreb
287 F - Uhlmann, 1970 Rovinj/Zagreb
288 Ghitescu - F, 1970 Rovinj/Zagreb
289 F - Gligoric, 1970 Rovinj/Zagreb
290 Kurajica - F, 1970 Rovinj/Zagreb
291 F - Udovcic, 1970 Rovinj/Zagreb
292 F - Bertok, 1970 Rovinj/Zagreb
293 Miyasaki - F, 1970 Siegen ol
294 F - Camara, 1970 Siegen ol
295 F - Hook, 1970 Siegen ol
296 F - Ibrahimoglu, 1970 Siegen ol
297 F - Petrosian, 1971 Buenos Aires cf
298 F - Petrosian, 1971 Buenos Aires cf
299 Petrosian - F, 1971 Buenos Aires cf
300 F - Larsen, 1971 Denver csf
301 Larsen - F, 1971 Denver csf
302 Larsen - F, 1971 Denver csf
303 Brandts - F, 1971 Manhattan blitz
304 F - Brandts, 1971 Manhattan blitz
305 F - Byrne, 1971 Manhattan blitz
306 F - Feuerstein, 1971 Manhattan blitz
307 F - Kramer, 1971 Manhattan blitz
308 F - Mednis, 1971 Manhattan blitz
309 F - Shipman, 1971 Manhattan blitz
310 F - Soltis, 1971 Manhattan blitz
311 Gore - F, 1971 Manhattan blitz
312 Kevitz - F, 1971 Manhattan blitz
313 Mednis - F, 1971 Manhattan blitz
314 Taimanov - F, 1971 Vancouver cqf
315 Spassky - F, 1972 Wch
316 Spassky - F, 1972 Wch
317 F - Spassky, 1972 Wch
318 F - Spassky, 1972 Wch
319 Spassky - F, 1972 Wch
320 F - Greenblatt Prog., 1977 Cambridge
321 Greenblatt Prog. - F, 1977 Cambridge
322 Greenblatt Prog. - F, 1977 Cambridge
323 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
324 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
325 Spassky - F, 1992 St Stefan/Belgrade
326 F - Spassky, 1992 St Stefan/Belgrade
327 Spassky - F, 1992 St Stefan/Belgrade

Partien von Garry Kasparov:

1 K - Rogers, 1976 U16 Wch
2 K - Sendur, 1976 U16 Wch
3 Roos - K, 1976 U16 Wch
4 K - Lputian, 1978 USSR ch sf
5 K - Panchenko, 1978 USSR ch sf
6 Hernandez - K, 1979 Banja Luka
7 K - Marjanovic, 1979 Banja Luka
8 K - Marovic, 1979 Banja Luka
9 Knezevic - K, 1979 Banja Luka
10 Sibarevic - K, 1979 Banja Luka
11 K - Mnatsakanian, 1979 USSR Tch
12 Sveshnikov - K, 1979 USSR ch
13 K - Csom, 1980 Baku
14 Grigorian - K, 1980 Baku
15 K - Zaitsev, 1980 Baku
16 Garcia Martinez - K, 1980 Baku
17 K - Antoshin, 1980 Baku
18 Danailov - K, 1980 U18 Wch
19 K - Cuijpers, 1980 U18 Wch
20 K - Hjorth, 1980 U18 Wch
21 Tempone - K, 1980 U18 Wch
22 Webb - K, 1980 EU-ch
23 Spiridonov - K, 1980 EU-ch
24 K - Pribyl, 1980 EU-ch
25 Tempone - K, 1980 U18 Wch
26 Giardelli - K, 1980 Malta ol
27 K - Ligterink, 1980 Malta ol
28 K - Marjanovic, 1980 Malta ol
29 K - Natsis, 1980 Malta ol
30 K - Petursson, 1980 Malta ol
31 Belyavsky - K, 1981 Moscow
32 Geller - K, 1981 Moscow
33 K - Yurtayev, 1981 Moscow
34 Vaisser - K, 1981 Moscow
35 Smyslov - K, 1981 Moscow
36 K - Duer, 1981 U26 Wch
37 K - Fedorowicz, 1981 U26 Wch
38 K - Morrison, 1981 U26 Wch
39 Klaric - K, 1981 U26 Wch
40 Schüssler - K, 1981 U26 Wch
41 K - Andersson, 1981 Tilburg
42 K - Sosonko, 1981 Tilburg
43 K - Gavrikov, 1981 USSR ch
44 Mikhalchishin - K, 1981 USSR ch
45 Tseshkovsky - K, 1981 USSR ch
46 Tukmakov - K, 1981 USSR ch
47 Yudasin - K, 1981 USSR ch
48 K - Najdorf, 1982 Bugojno
49 K - Petrosian, 1982 Bugojno
50 Kavalek - K, 1982 Bugojno
51 K - Murrey, 1982 Moscow izt
52 Christiansen - K, 1982 Moscow izt
53 Van der Wiel - K, 1982 Moscow izt
54 K - Gheorghiu, 1982 Moscow izt
55 Velimirovic - K, 1982 Moscow izt
56 K - Nunn, 1982 Lucerne ol
57 Korchnoi - K, 1982 Lucerne ol
58 Belyavsky - K, 1983 Moscow cqf
59 K - Belyavsky, 1983 Moscow cqf
60 K - Portisch, 1983 Niksic
61 Ljubojevic - K, 1983 Niksic
62 K - Ivanovic, 1983 Niksic
63 K - Korchnoi, 1983 London csf
64 K - Korchnoi, 1983 London csf
65 Smyslov - K, 1984 Vilnius cf
66 Smyslov - K, 1984 Vilnius cf
67 K - Timman, 1984 USSR-World
68 Karpov - K, 1984 Wch
69 Hübner - K, 1985 Hamburg
70 K - Karpov, 1985 Wch
71 Karpov - K, 1985 Wch
72 Karpov - K, 1985 Wch
73 K - Timman, 1985 Hilversum
74 K - Miles, 1986 Basel
75 K - Miles, 1986 Basel
76 Miles - K, 1986 Basel
77 K - Karpov, 1986 Wch
78 Fernandez Garcia - K, 1986 Dubai ol
79 Hübner - K, 1986 OHRA
80 K - Hübner, 1986 OHRA
81 K - Short, 1986 OHRA
82 Nunn - K, 1986 OHRA
83 K - Nunn, 1986 OHRA
84 K - Stein, 1987 simul
85 Wegner - K, 1987 simul
86 Reefschläger - K, 1987 simul
87 Gruenberg - K, 1987 simul
88 K - Cordes, 1987 simul
89 Gobet - K, 1987 SWZ-K
90 K - Trepp, 1987 SWZ-K
91 K - Wirthensohn, 1987 SWZ-K
92 Züger - K, 1987 SWZ-K
93 K - Tal, 1987 Brussels
94 K - Van der Wiel, 1987 Brussels
95 Larsen - K, 1987 Brussels
96 Hübner - K, 1987 Brussels blitz
97 K - Larsen, 1987 Brussels blitz
98 K - Short, 1987 Brussels blitz
99 K - Sosonko, 1987 Brussels blitz
100 K - Timman, 1987 Brussels blitz
101 K - Torre, 1987 Brussels blitz
102 Van der Wiel - K, 1987 Brussels blitz
103 Bofill - K, 1988 Barcelona sim
104 Juanpera - K, 1988 Barcelona sim
105 K - De la Riva, 1988 Barcelona sim
106 Rosich - K, 1988 Barcelona sim
107 K - Arlandi, 1988 Cannes sim
108 K - Gueye, 1988 Cannes sim

109 K - Weemaes, 1988 Cannes sim
110 Dlugy - K, 1988 blitz Wch
111 K - Dlugy, 1988 blitz Wch
112 K - Bohrer, 1988 Zürich sim
113 K - Cahn, 1988 Zürich sim
114 K - Leonardo Maestro, 1988 Zürich sim
115 K - Egli, 1988 Zürich sim
116 K - Felder, 1988 Zürich sim
117 K - Hirzel, 1988 Zürich sim
118 K - Joris, 1988 Zürich sim
119 K - Karrer, 1988 Zürich sim
120 K - Lauper, 1988 Zürich sim
121 K - Scherrer, 1988 Zürich sim
122 K - Schürer, 1988 Zürich sim
123 K - Schweizer, 1988 Zürich sim
124 K - Simon, 1988 Zürich sim
125 K - Van der Wiel, 1988 Optiebeurs
126 Belyavsky - K, 1988 Belfort WCup
127 K - Ehlvest, 1988 Belfort WCup
128 K - Nogueiras, 1988 Belfort WCup
129 Ljubojevic - K, 1988 Belfort WCup
130 Short - K, 1988 Belfort WCup
131 Gurevich - K, 1988 USSR ch
132 K - Ivanchuk, 1988 USSR ch
133 K - Kharitonov, 1988 USSR ch
134 Yudasin - K, 1988 USSR ch
135 Hort - K, 1988 Cologne
136 Ehlvest - K, 1988 Reykjavik WCup
137 Korchnoi - K, 1988 Reykjavik WCup
138 Torre - K, 1988 Thessaloniki ol
139 Gheorghiu - K, 1988 Thessaloniki ol
140 K - Short, 1988 Thessaloniki ol
141 Speelman - K, 1988 Madrid rapid
142 K - Hjartarson, 1988 Madrid rapid
143 Kouatly - K, 1989 Evry sim
144 K - Salov, 1989 Barcelona WCup
145 K - Speelman, 1989 Barcelona WCup
146 K - Korchnoi, 1989 Skelleftea WCup
147 K - Sax, 1989 Tilburg
148 K - Hjartarson, 1989 Tilburg
149 Agdestein - K, 1989 Tilburg
150 Piket - K, 1989 Tilburg
151 K - Korchnoi, 1989 Tilburg
152 Hjartarson - K, 1989 Tilburg
153 K - Agdestein, 1989 Tilburg
154 Damjanovic - K, 1989 Belgrade
155 Kozul - K, 1989 Belgrade
156 Ljubojevic - K, 1989 Belgrade
157 Psakhis - K, 1990 Murcia
158 Psakhis - K, 1990 Murcia
159 Portisch - K, 1990 Linares
160 K - Spassky, 1990 Linares
161 Ivanchuk - K, 1990 Linares
162 K - Hansen, 1990 Svendborg
163 K - Cid, 1991 Galicia simul
164 K - Marcote, 1991 Galicia simul
165 K - Nunez, 1991 Galicia simul
166 K - Pena Rodriguez, 1991 Galicia sim
167 K - Prieto, 1991 Galicia simul
168 K - Souto, 1991 Galicia simul
169 K - Suarez, 1991 Galicia simul
170 K - Vazquez, 1991 Galicia simul
171 Gurevich - K, 1991 Linares
172 K - Kamsky, 1991 Linares
173 K - Belyavsky, 1991 Linares
174 Ehlvest - K, 1991 Linares
175 Ljubojevic - K, 1991 Linares
176 Korchnoi - K, 1991 Euwe mem
177 Ljubojevic - K, 1991 Euwe mem
178 Timman - K, 1991 Tilburg
179 K - Anand, 1991 Tilburg
180 K - Timman, 1991 Tilburg
181 K - Bareyev, 1991 Tilburg
182 Khalifman - K, 1991 Paris Immopar
183 Bareyev - K, 1991 Paris Immopar
184 Panno - K, 1992 Buenos Aires sim
185 K - Amura, 1992 Buenos Aires sim
186 Rubinetti - K, 1992 Buenos Aires sim
187 Karnicki - K, 1992 Buenos Aires sim
188 K - Bazan, 1992 Cordoba simul
189 K - Hutt, 1992 Cordo ba simul
190 K - Maiques, 1992 Cordoba simul
191 K - Moreira, 1992 Cordoba simul
192 K - Pinus, 1992 Cordoba simul
193 K - Tejero, 1992 Cordoba simul
194 K - Yosifides, 1992 Cordoba simul
195 Hübner - K, 1992 Cologne
196 Hübner - K, 1992 Cologne
197 K - Ivanchuk, 1992 Reggio Emilia
198 K - Belyavsky, 1992 Reggio Emilia
199 Timman - K, 1992 Linares
200 K - Illescas, 1992 Linares
201 Shirov - K, 1992 Dortmund
202 K - Anand, 1992 Dortmund
203 Adams - K, 1992 Dortmund
204 Kamsky - K, 1992 Manila ol
205 K - Hjartarson, 1992 Manila ol
206 K - Rozentalis, 1992 EU-Tch
207 Short - K, 1992 EU-Tch
208 K - Vaganian, 1992 EU-Tch
209 K - Kramnik, 1992 Paris Immopar rapid
210 Kamsky - K, 1992 Paris Immopar rapid
211 Anand - K, 1992 Paris Immopar rapid
212 Chabanon - K, 1993 FRA-Tch
213 Renet - K, 1993 FRA-Tch
214 K - Hjorth, 1993 Katowice sim
215 K - Oblitas, 1993 Lima sim
216 Taylor - K, 1993 London
217 K - Adams, 1993 London rapid
218 K - NN, 1993 London sim

219 K - NN, 1993 London sim
220 Ljubojevic - K, 1993 Linares
221 K - Bareyev, 1993 Linares
222 Karpov - K, 1993 Linares
223 K - Gelfand, 1993 Linares
224 K - Kamsky, 1993 Linares
225 Short - K, 1993 PCA-Wch
226 Short - K, 1993 London rapid
227 K - Short, 1993 London rapid
228 Short - K, 1993 London rapid
229 K - Dambo, 1994 Israel sim
230 K - Kundin, 1994 Israel sim
231 K - Liss, 1994 Israel sim
232 K - Tyomkin, 1994 Israel sim
233 Bareyev - K, 1994 Linares
234 K - Anand, 1994 Linares
235 K - Short, 1994 Amsterdam
236 Timman - K, 1994 Amsterdam
237 K - Timman, 1994 Amsterdam
238 Kamsky - K, 1994 New York rapid
239 K - Kamsky, 1994 New York rapid
240 K - Kramnik, 1994 Novgorod
241 Short - K, 1994 Novgorod
242 K - Bareyev, 1994 Novgorod
243 Almasi - K, 1994 EUCup
244 K - Lautier, 1994 Moscow ol
245 Yusupov - K, 1994 Moscow ol
246 Arbakov - K, 1994 Paris
247 Hjartarson - K, 1994 Paris
248 K - Hjartarson, 1994 Paris
249 K - Nikolic, 1994 Paris
250 K - Firor, 1995 Internet sim
251 K - Larso, 1995 Internet sim
252 K - Matabeek, 1995 Internet sim
253 K - McShane, 1995 Internet sim
254 K - Srinavasan, 1995 Internet sim
255 Stefansson - K, 1995 Reykjavik rapid
256 Olafsson - K, 1995 Reykjavik rapid
257 K - Speelman, 1995 Moscow rapid
258 K - Timman, 1995 Tal mem
259 K - Anand, 1995 Tal mem
260 Yusupov - K, 1995 Tal mem
261 Vaganian - K, 1995 Tal mem
262 K - Kengis, 1995 Tal mem
263 K - Piket, 1995 Euwe mem
264 Topalov - K, 1995 Euwe mem
265 Yusupov - K, 1995 Novgorod
266 Topalov - K, 1995 Novgorod
267 K - Vaganian, 1995 Novgorod
268 Adams - K, 1995 New York
269 K - Adams, 1995 New York
270 Ivanchuk - K, 1995 New York
271 K - Ivanchuk, 1995 New York
272 Anand - K, 1995 PCA-Wch
273 Anand - K, 1995 PCA-Wch
274 K - Korchnoi, 1995 Horgen
275 Morozevich - K, 1995 Paris
276 Anand - K, 1995 Paris
277 Kramnik - K, 1995 Paris
278 Yudasin - K, 1995 EUCup
279 Toth - K, 1996 sim
280 Gouveia - K, 1996 sim
281 Piket - K, 1996 Amsterdam
282 K - Seirawan, 1996 Amsterdam
283 K - Anand, 1996 Moscow
284 K - Shirov, 1996 Dos Hermanas
285 K - Hracek, 1996 Erevan ol
286 Smirin - K, 1996 Erevan ol
287 Barakh - K, 1997 Catonsville sim
288 Tsibulevsky - K, 1997 Catonsville sim
289 K - Alvaro, 1997 El Pais sim
290 K - Balam, 1997 El Pais sim
291 K - Blasco, 1997 El Pais sim
292 K - Grup Equs, 1997 El Pais sim
293 K - Munoz, 1997 El Pais sim
294 K - Paco, 1997 El Pais sim
295 K - Prados, 1997 El Pais sim
296 K - Revista, 1997 El Pais sim
297 Garner - K, 1997 Oakham sim
298 K - Botteley, 1997 Oakham sim
299 K - Pert, 1997 Oakham sim
300 Anand - K, 1997 Linares
301 K - Nikolic, 1997 Linares
302 Topalov - K, 1997 Linares
303 K - Adams, 1997 Linares
304 Shirov - K, 1997 Linares
305 K - Short, 1997 Novgorod
306 K - Spangenberg, 1997 B/Aires sim
307 Sorin - K, 1997 B/Aires sim
308 K - Ricardi, 1997 B/Aires sim
309 K - Polgar, 1997 Tilburg Fontys
310 Tal Shaked - K, 1997 Tilburg Fontys
311 K - Leko, 1997 Tilburg Fontys
312 K - Piket, 1997 Tilburg Fontys
313 K - Abegg, 1998 Colmar simul
314 K - Brellman, 1998 Colmar simul
315 K - Chatte, 1998 Colmar simul
316 K - Inguimberty, 1998 Colmar simul
317 K - Krick, 1998 Colmar simul
318 K - Munch, 1998 Colmar simul
319 K - Netzer, 1998 Colmar simul
320 K - Supper, 1998 Colmar simul
321 K - Winkelmüller, 1998 Colmar simul
322 K - Wurtz, 1998 Colmar simul
323 K - Anand, 1998 Linares
324 Topalov - K, 1998 Sofia
325 K - Ivanchuk, 1998 Classic Giants
326 Timman - K, 1998 EuroTel Trophy
327 K - Timman, 1998 EuroTel Trophy

Games by Deep Thought / Deep Blue

1 Larsen - Deep Thought, 1988
2 Kasparov - Deep Thought, 1989
3 Deep Thought - Kasparov, 1989
4 Miles - Deep Thought, 1989
5 Danielsen - Deep Blue, 1993
6 Hansen - Deep Blue, 1993
7 Deep Blue - Polgar, 1993
8 Deep Blue - Kristiansen, 1993
9 Deep Blue - Kasparov, 1996
10 Kasparov - Deep Blue, 1996
11 Kasparov - Deep Blue, 1996
12 Deep Blue - Kasparov, 1996
13 Deep Blue - Kasparov, 1996
14 Deep Blue - Kasparov, 1996
15 Deep Blue - Kasparov, 1997
16 Kasparov - Deep Blue, 1997
17 Deep Blue - Kasparov, 1997
18 Deep Blue - Kasparov, 1997
19 Kasparov - Deep Blue, 1997
20 Deep Blue - Kasparov, 1997

EG KONFORMITÄTS-BESCHEINIGUNG

Hiermit wird seitens des Herstellers bescheinigt, dass das Produkt

MILLENNIUM ORION 2000

folgenden EG-Bestimmungen entspricht:

Elektromagnetische Kompatibilität (EMC) Standards

EN 50081-1 : 1992 EN55022B

Änderungen und Irrtum vorbehalten.

Diese Bedienungsanleitung wurde sorgfältig erstellt und auf Richtigkeit der Inhalte geprüft. Sollten wider Erwarten dennoch Fehler enthalten sein, lässt sich daraus kein Reklamationsgrund für das Gerät ableiten.

Die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung, auch in Auszügen, ist ohne vorherige schriftliche Genehmigung untersagt.

Copyright © 2000, MILLENNIUM 2000 GmbH, München.